N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#124
MARS 2001

T 2788 - 124 - 38,00 F

Tests Black & White • Age of Sails 2 • Severance • Championship Pro Surf • Clive Barker's Undying • Dave Mirra Freestyle BMX
Deep Space Nine • Moon Project • World Championship Snooker **Matos** Nvidia NV20 • AIW Radeon • Radeon SDR
News & reportages Pool of Radiance 2 • Commandos 2 • Conflict Zone • Fallout Tactics • Hostile Waters
International Kart • Off Road • Persian Wars • UEFA Challenge **Bêta** Desperados • Opération Flashpoint
Réseau Asheron's Call • Crimson Skies • La 4e Prophétie

4
MAGNETI MARELLI
FIAT
FedEx
BRIDGESTONE
Shell

F1 RACING CHAMPIONSHIP

NUMÉRO 124 • MARS 2001 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F MAROC 75 DH

BLACK & WHITE • SEVERANCE • DEEP SPACE NINE • joystick 124 MARS 2001 • 38 F LÈVE-TOI ET MARS



1 CERVEAU, 6 HÉROS, X POSSIBILITÉS.
PC CD-ROM
LE JEU DE STRATÉGIE TACTIQUE EN PLEIN WESTERN
DESPERADOS
Wanted Dead or Alive
INFOGRAMES
Nouveau Mexique, 1881, John Cooper et sa bande ont une mission à remplir : mettre la main sur les braqueurs de trains
– MORTS OU VIFS –

SORTIE AVRIL 2001 - www.desperados-game.com

DESPERADOS

Wanted Dead or Alive



Sommaire

68



REPORTAGE
Un des vétérans du jeu de rôle sur micro s'apprête à faire son come-back. Wanda est partie enquêter dans les souterrains de Stormfront sur le nouveau volet de Pool of Radiance.

82

TESTS
Black & White, le dernier Molyneux, est-il un jeu ou un jouet ? Voire un poisson rouge ? C'est la réponse à cette énigme que nous donne Ackboo dans le test. Quant à Kika, elle a eu moins d'états d'âme en faisant voler les têtes dans Severance.

130

MATOS
La nouvelle carte graphique Nvidia est un véritable petit monstre de performances. Courez lire l'article de Caféine qui nous dévoile tout sur la Nvidia NV20, en super exclu, coco.

156



BÊTA VERSIONS
Les gars des pays de l'Est, quand ils développent un jeu, y a une chance sur deux pour que ce soit du shoot militaire tactique. Ce sera le cas du prometteur Opération Flashpoint, réalisé par les Tchèques de Bohemia Interactive.



COUVERTURE
F1 Racing Championship
© Video System/Ubi Soft 2001

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
Rédacteur en chef : Cyrille Baron (moulinex@joystick.fr)
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Sonia Jensen et Anne Pavan
Secrétaire : Nathalie Brun
News : Toute l'équipe
Bêta-Versions : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx) Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Rubrique matos : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
À collaboré à ce numéro : Gabriel Lopez (Ybag)

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin
Maquette créée par : Stéphane Noël
2e Maquettiste : Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Nicolas Lainé
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25 **cllefevbre@hfp.fr**
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 **atomas@hfp.fr**
Chef de publicité : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33 **jffeneux@hfp.fr**
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé 01 41 34 87 28
Promotion : Hélène Chemin **hchemin@hfp.fr,** Anne Levavasseur

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 nos) : France 259 F. **Étranger :** par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 01 55 63 41 15.
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Ventes : Promévente 01 41 34 95 88

Photogravure : HAFIBA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559
Dépôt légal à parution





L' O R
www.lorealfx.com


"POUR CONSTRUIRE
À L'EXTRÊME."
RADICAL GEL





DÉTAIL DU CD-ROM

Dans le genre « de quoi je me mêle ? », la FIA (Fédération Internationale de l'Automobile) se pose là. Vous constaterez en effet, une fois n'est pas coutume, que le CD n°2 ne contient pas de sharewares mais une seule et unique démo. Mais pourquoi tant de haine, me direz-vous ? L'explication est aussi énervante que simple : nous vous avions promis la démo exclusive du nouveau jeu de F1 d'Ubi Soft, promesse que nous avons tenue, mais à quel prix ! Nos chers amis de la FIA ont simplement exigé que cette démo se trouve sur un CD à part, sans aucun autre programme ou fichier, quel qu'il soit. On croit rêver. À force d'être aussi idiots, les éditeurs finiront par ignorer la licence FIA en comptant sur les bidouilleurs du Net pour distribuer librement les fichiers de mise à jour des voitures et sponsors officiels, sans que monsieur la FIA ne puisse y faire quoi que ce soit. Juste pour information, les photos du jeu que vous trouverez dans ce mag' ont dû être soumises pour approbation à cet organisme aux pratiques excessives. Quand je vous dis que l'on croit rêver. Bref, n'ayant aucune possibilité de déroger à cette règle, les sharewares, bien moins nombreux que d'habitude, se trouvent non pas sur le second CD mais sur le premier, avec les démos. Du coup, celles-ci sont peu nombreuses mais heureusement de fort bonne qualité. Notez que la démo exclusive de Giants est entièrement en français, contrairement à celle disponible sur le Net. Sur ce, amusez-vous bien.

Lord Casque Noir
(Sommaire CD par Kika)
cdrom@joystick.fr

Comment quitter l'interface ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal ; en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer les fichiers compressés du CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

Note sur les sharewares

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

DirectX 8.0a

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.0a.

Bonus : AOL

Le kit de connexion AOL, c'est :
. 20 heures totalement gratuites*
. 15 chaînes thématiques
. Une personnalisation de sa navigation avec contrôle parental
. Une messagerie éclair
. Une sélection des meilleurs sites web en fonction de vos centres d'intérêt

*accès Internet + télécommunications inclus à utiliser dans les 30 jours qui suivent votre première connexion.

Le contenu des CD-Rom

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Lancement de l'interface

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

Quitter l'interface

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt+F4.



Contenu du CD n°1

KIT DE CONNEXION WANADOO : Répertoire \DATA\AOL
Cliquez sur SETUP6.EXE

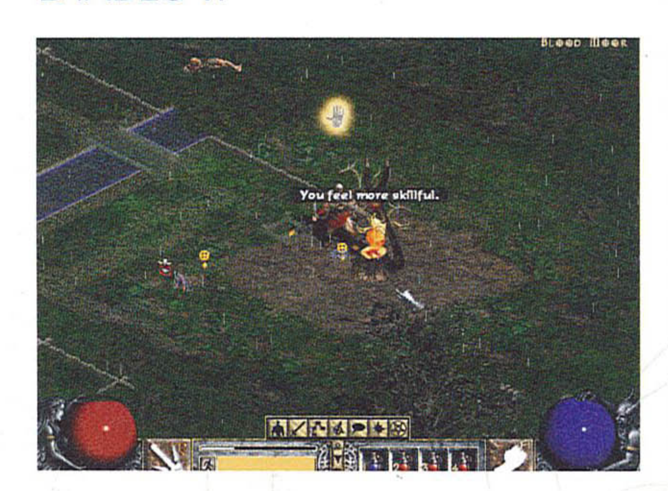
QUICKTIME 4 : Répertoire \DATA\QUICKTIME4
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

DIRECTX : Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX80AFRN.EXE

LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DEMOS

Les démos

DIABLO II



Genre : Aventure / Action
Éditeur : Blizzard
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D



Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DIABLO2 du CD1 et cliquez sur DIABLO2.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Diablo II Shareware. Pour attaquer une créature, faites un clic gauche dessus. Pour vous déplacer, laissez enfoncée la touche gauche de la souris.

Ctrl	Courir
Alt	Mettre en surbrillance les objets sur le sol
Shift	Attaquer en restant immobile
Tab	Carte
Esc	Retourner au menu principal

Pour utiliser les pouvoirs spéciaux, cliquez dessus et appuyez sur la touche droite de la souris lors de l'attaque.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM





Les démos





Giants

Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : Interplay
Système : Win 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GIANTS du CD1 et cliquez sur GIANTS.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Giants Mecc Demo. Pour configurer votre carte graphique, allez dans Option.

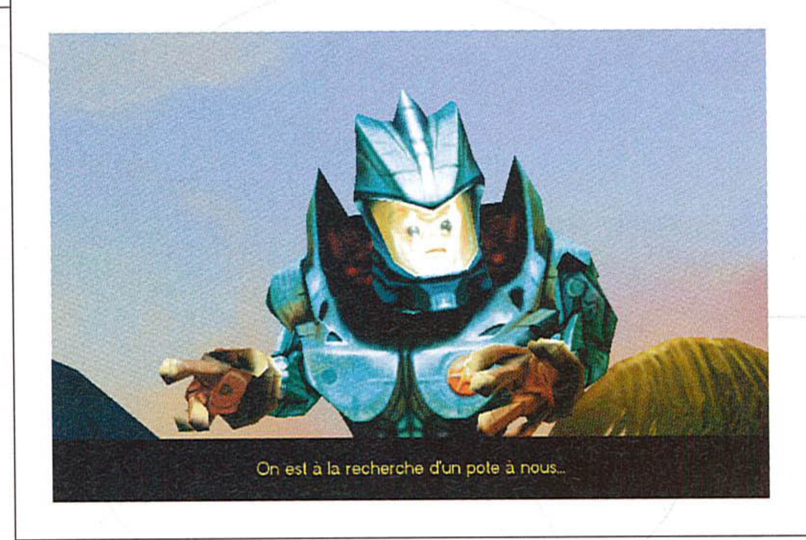
Bouton gauche de la souris	Utiliser arme
F	Caméra spéciale
Maj gauche	Activer sac à dos
X	Activer objet cuitôdrome
A	Arme suivante
Tab	Arme précédente
H	Utiliser santé
G	Lancer grenade
B	Lancer mine
V	Utiliser fusée
Bouton droit de la souris	Pousser
Espace	Nitro
Ctrl gauche	Mode équipier
Bouton gauche de la souris	Attaque de l'équipier
E	Rappeler équipier
Bouton droit de la souris	Diriger équipier
E	Mode zoom
W	Zoom-avant
R	Mode subjectif
C	Carte
Z	Avancer
S	Reculer
Q	À gauche
D	À droite
Retour arrière	Lâcher objet du dos
J	Lâcher arme en main



Apportez-moi 20 beaux steaks de vimps...

Config mini

PII 400, 64 Mo Ram



On est à la recherche d'un pote à nous...





Gunman

Genre : Action
Éditeur : Sierra
Système : Win 95/98/Me/2000, Direct 3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GUNMAN du CD1 et cliquez sur GM.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Sierra. Pour configurez vos touches et votre carte vidéo, allez dans Configuration.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM





Les démos



Fallout Tactics

Genre : Tactique
Éditeur : Interplay
Système : Windows 95/98/Me, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FALLOUT TACTICS du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez 14 Degrees East. Pour apprendre à diriger vos hommes, lancez le tutorial. En dehors du mode multijoueur, cette démo propose deux missions solo.

Config mini

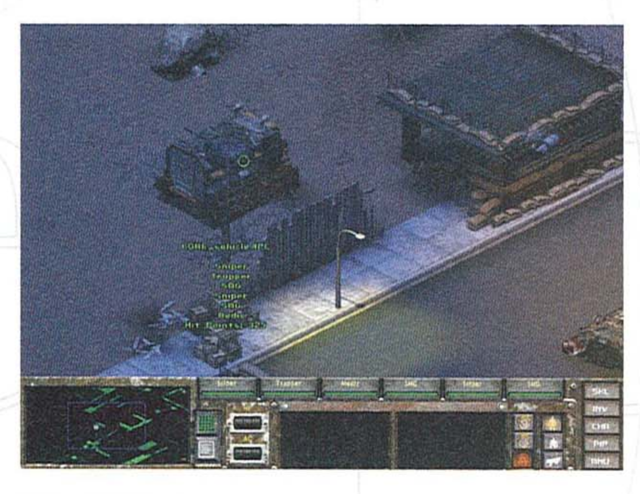
PII 400, 64 Mo RAM











Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 350 équipé de 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium III 500 MHz, de 64 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes.
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

trop fort!

WingMan Force 3D

WingMan RumblePad™

Vous voulez gagner? Un jeu d'enfant avec WingMan® Force 3D : il transforme votre main en un outil d'une précision et d'une puissance redoutables. Et vous donne un avantage décisif ; vous ne pouvez que l'emporter. Logitech®, et la fiction devient réalité! **www.logitech.com**



WingMan Formula™ Force GP





Contenu du CD n°2

L'exclusivité du mois

F1 Racing Championship

Genre : Simulateur
Éditeur : Ubi Soft
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

F1 Racing Championship reprend la saison 99. Cette démo vous propose deux circuits Contre la montre : Monaco et Spa Francorchamps. Dans le jeu complet, vous avez toujours le Championnat, la Course simple et le Contre la montre ; les modes Carrière et Rétro ont disparu, sans vraiment pénaliser le produit. Le soft reconnaît le Transform et Lightning, et utilise le Cubic Environment Maping. Les voitures n'ont jamais été aussi réussies. Les décors se reflètent sur la carrosserie. La vue du cockpit 3D vous permet de voir les mains enclencher les vitesses, tandis que vous observez les rétroviseurs pour surveiller les concurrents derrière vous. La topographie de la piste a été relevée au GPS : les bosses, les inclinaisons et les dévers sont reproduits au centimètre près. L'abord des circuits en est transformé et nécessite d'affiner encore plus son pilotage. Vous pouvez très bien passer sur une bosse et avoir votre roue droite qui se bloque ou vibre sans que la gauche en soit affectée. La prise en main de votre véhicule est immédiate, on s'adapte aux particularités de la conduite d'un tel bolide en moins de deux. Un vrai régal pour les puristes autant que pour les amateurs.

Installation de la démo

Insérez le CD 2, l'installation de la démo se lance toute seule.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Le jeu s'installe dans le répertoire C:\UBISOFT\F1RCDEMO. Pour le lancer, sélectionnez ce répertoire et cliquez sur F1RC99DEMO_FRENCH.BAT.









Vous pouvez configurer vos touches en sélectionnant le menu Options représenté par l'ordinateur au bas de l'écran.
Touches par défaut :

;	Tourner à gauche
:	Tourner à droite
Q	Accélérer
W	Freiner
Espace	Passer la vitesse supérieure
Ctrl gauche	Passer la vitesse inférieure
K	Embrayage
S	Vue arrière
!	Limiteur de vitesse dans les stands
a	Burn out (pour faire demi-tour)

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM




NOUVELLE CHAÎNE JEUX VIDÉO :
800 000 MEMBRES À DÉCOUPER
● Jeux en réseau sur les serveurs les plus rapides ● Dernières nouveautés PC et consoles ● Tests et previews des prochains hits ● Téléchargement des dernières démos vidéo en streaming ● Cheatz, le moteur de recherche de trucs et astuces ● Forums dédiés aux jeux vidéo ● Interviews, chats et dossiers événements. Rejoignez MultiMania, le premier portail multi-thématiques.
MultiMania
www.multimania.fr
BIENVENUE À TOUS LES POINTS DE VUE
BCB netbrand



Joystick N° 124

REMARQUE :

Pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX8.0a se trouvant sur le CD n° 1, si ce n'est déjà fait.

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS :

Exceptionnellement, les sharewares se trouvent ce mois-ci sur le CD n° 1, rubrique Joyliste de l'interface.

Répertoire \DATA\SHAREWARES

SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

DJGruny-Makina.zip	Musiques lecteur au format XM
d-playersetup1a.exe	Player de MP3 OpenGL
Mp3Popupv2.zip	Utilitaire pour gérer ses MP3 depuis la barre des tâches
Shadow.zip	Musique lecteur format MP3
starcraftskin.zip	Skin pour Winamp
TBX-v1.0-FINAL-FULL.zip	Lecteur de MP3
Tension.zip	Musique lecteur au format MOD
The Legendary.mp3	Musique lecteur au format MP3
Venomous.zip	Skin pour Winamp
wa3install_alpha3.exe	WinAmp 3.0 version Alpha
winamp272_full.exe	WinAmp 2.71 complète
Xlr8-funny.zip	Musique lecteur au format XM

SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

bersirc.zip	Client IRC
bpftp200.exe	Bullet Proof 2.0
calypso.exe	Calypso 3.20.01.01 Client Mail
cleaner3.exe	The Cleaner 3.2, Anti-chevaux de Troie
fgf093.zip	FlashGet 0.93, gestionnaire de téléchargement
ftpsetup.exe	G6 FTP Server, serveur FTP
GameSpyInstaller250REG.exe	GameSpy3D 2.50
lantalk_pro.exe	LanTalk 2.3.1.0, messagerie locale
linkflair_setup.exe	LinkFlair Client 1.4 build 600, gestion de Favoris
ncsetup.EXE	Netcaptor 6.2.1 bêta 2, add-on pour navigateur
NewsReactor.exe	Client News
oligo.zip	Oligo, add-on pour IE5.X avec skins
shuttleftp.zip	Shuttle FTP 2.0, client FTP, Telnet, PING...
SpamKiller282.exe	« Tue » les écrans de pubs
tb149e.zip	The Bat! 1.49e, Client Mail
vmailb.exe	VMail 1.1 bêta 02, notificateur de mail
wbs.exe	WebStripper 1.41, téléchargement de sites

SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez, dans cette rubrique, de nombreuses images pour vous confectionner des fonds d'écran. Pour une raison évidente de place, ces fichiers graphiques, pour la majorité au format JPG, ne sont pas répertoriés dans la liste ci-dessous. Pour les exploiter depuis l'interface Joyliste, veuillez cliquer sur l'image avec le bouton droit de la souris.

3aline.exe	Économiseur d'écran accéléré 3D
Comet.exe	Économiseur d'écran accéléré 3D
dynamaniatrial.exe	Économiseur d'écran accéléré 3D
helios.zip	Économiseur d'écran accéléré 3D
Images @ joy.zip	Images lecteur
iview333.exe	Visualiseur et convertisseur d'images

SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

abtetris.zip	Clone de Tetris
cs_asahi.zip	Carte Counter-Strike
cs_darkstreet.zip	Carte Counter-Strike
cs_matrix.zip	Carte Counter-Strike
Geyser.zip	Musique XM
HOMM3.zip	Cartes Heroes of Might & Magic III
lakefront.zip	Carte Mechwarrior 4
Launcher.zip	Gestionnaire de bots pour Counter-Strike
nolftool1001.zip	Éditeur No One Lives Forever
poule.zip	Tag Half-Life
psyko.zip	Skins Quake 3
q3menu_11.zip	Interface Quake 3
RA2MAPPACK1.EXE	Alerte Rouge 2, pack de cartes
RA2MAPPACK2.EXE	Alerte Rouge 2, pack de cartes
RA2MAPPACK3.EXE	Alerte Rouge 2, pack de cartes
scrub.zip	Carte Mechwarrior 4
SUSTmissions.zip	Missions pour Sudden Strike
vpduke.zip	Voiture pour Midtown Madness
wcfr.exe	WorldCraft 3.3 français

SHAREWARES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

4x4patch2.zip	4x4 Evolution Build 57
CCV Patch501.EXE	Close Combat 5, 5.01
commandosw2k.zip	Patch Windows 2000 pour Commandos
ctp2patch1_11.EXE	Call to Power 2, 1.1
D2Patch_105b.exe	Diablo 2, 1.05b
hitman192fr.zip	Hitman 1.92
HWCPatchV101_FRA.EXE	Homeworld Cataclysm 1.01
nhl2001_patch1_03.exe	NHL 2001, 1.03
prorally2001_v11.exe	Pro Rally 2001, 1.1
ReineDuNil21.exe	Reine du Nil 2.1
sheep.exe	Sheep, CD patch
tw2001_patch11.exe	Tiger Woods PGA Tour 2001, 1.1
UO252FR.exe	Rogue Spear Urban Ops, 2.52
v1_2_Patch_f.exe	Sudden Strike 1.2
warm_up_update_1_0.exe	Warm Up 1.0

SHAREWARES PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

powarc61.exe	PowerArchiver 6.1
setupavxpro.exe	Anti-virus AVX professionnal

SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

LaNCoPy 3.0.zip	Lancopy 2.0, copieur de fichiers en réseau local
QI Fevrier 2001.zip	Fanzine QI
STUFFIT5.EXE	Stuffit Expander 5, gestionnaire archives Mac
cpuidle58.zip	CPUIdle 5.8 win95/98/Me, surchauffe processeur
cpuidlepro58.zip	CPUIdle 5.8 Win NT/2000, surchauffe processeur
tb2k1et8.exe	Turbo Browser 2001 8.0, explorateur
visiongs_pe-v1.10.zip	Vision GS 1.10, Webcam
wrsetup.exe	Ripper 1.0.2, découpage de fichiers

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEUR

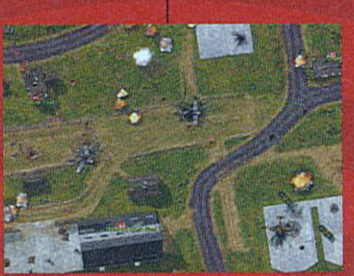
COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG.

Invasion Normandy PATCH v5.01A

La moindre des choses que l'on puisse dire sur le dernier Close Combat, c'est qu'il était truffé de bugs jusqu'à la moelle. Côté I.A., l'erreur qui empêchait l'ordi de remplacer les soldats blessés ou tués alors qu'ils manquaient de ravitaillement a été corrigée. Le panzer III H5cm peut désormais se servir de sa tourelle. Les ingénieurs ricains n'apparaissent plus au cap de la Hague ; en revanche, on y voit une foule de gens tout nus. Les mortiers sont beaucoup moins efficaces contre les véhicules, et les canons antichars ont désormais une plus grande espérance de vie face à ces derniers. La portée des grenades à main s'est vue un peu allongée, histoire de laisser une chance aux hommes. Côté réseau, le jeu crashait lorsque les Allemands rajoutaient des supports mortiers. Le problème est désormais réglé, tout comme le bug qui faisait planter le jeu si l'hôte allait de l'écran de débriefing à l'écran de stratégie à un certain moment. Quelques graphismes faussement attribués à des mauvaises unités ont été corrigés. On trouve dorénavant la bonne orthographe pour le mot Cotentin, ce qui fera plaisir à nos amis les Naurmens. Ce patch de la taille d'un méga est dispo au ftp://fileplanet.ngi.it/fileplanet/fpnew/patches/CCVPatch501a.exe







PATCH Swat 3.17 français

Même si la dernière version de leur jeu a été commercialisée en pack de luxe, les développeurs de SWAT tiennent leur promesse et continuent d'upgrader ce jeu pourtant vieux de deux ans. Ce patch permet aux joueurs de tous pays de se mélanger en réseau, et les briefings supportent les versions localisées. Le mod Hysterie n'enlève plus les trous de balles ; les joueurs morts ne peuvent plus s'adresser désormais qu'à leurs copains morts. Lors de la sauvegarde des préférences, celle-ci inclut désormais aussi les armes, munitions et camouflages. Il existe aussi un mode message discret qui permet de s'adresser à une personne se trouvant dans la même pièce que nous. Le bug qui survenait lors de parties en LAN a désormais disparu. Les flics en uniforme tirent beaucoup plus mieux alors qu'ils se déplacent.
La précision des pistolets a été diminuée à moyenne et à longue distance. Au http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=537, vous trouverez tous les patches pour ce jeu et ses différentes versions. (3.8 mégas).

patches

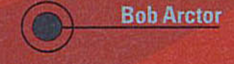
Profitant de l'accalmie offerte par l'un des mois les plus creux de l'année, nos amis les progs continuent à bosser, rectifiant leurs petites erreurs. Une fois n'est pas coutume, c'est au tour des wargames de s'y coller avec CC5 (comme quoi, il est possible de looser avec des jeux aux principes et aux moteurs simplistes), puis à nos copains de Blizzard North, qui se fendent d'un second patch aussi énorme que celui du mois dernier.

PATCH Diablo 2 1.05b

Le mois dernier, Blizzard s'était fendu d'un méga patch. À leur grand étonnement, les joueurs n'en pouvaient plus de les féliciter. Du coup, pour voir si la gentillesse des joueurs a bien un rapport avec la correction de bugs, ils remettent le couvert pour un autre gros morceau dispo sur les serveurs. Le 1.05b enlève les derniers gros crashes vidéo sur certaines cartes, la protection contre la copie ne bugge plus avec la grande majorité de lecteurs CD. Les barbares qui avaient à la main deux potions ne pouvaient pas rentrer sur les serveurs (parce qu'on ne veut pas de poivrots ici, monsieur), cette injustice est désormais réparée et il pourront boire tout leur saoul, voire rentrer avec une paire de castagnettes sans qu'on leur prenne la tête. Certains sorts avaient vu leur portée réduite dans le 1.04 : ce bug très récent a été corrigé, ainsi que celui qui empêchait d'effacer certains personnages. Les bugs d'affichage de textes lors des localisations ont été corrigés alors que malheureusement, la ridicule traduction française n'a pas été désintégrée. L'écran de marchandage fonctionne correctement, et ce, même si le cube Horadric est ouvert. Un problème d'affichage sur le parchemin des ladders a été éradiqué. L'impossibilité de se connecter au royaume par défaut sera désormais signalée par un message correspondant. Le cheat du « packet sniffing » (consistant à renifler des employés de la Poste) qui permettait aux gens de tricher au jeu a été corrigé. Côté tuning du gameplay, on apprend que la faculté « concentration » du paladin permet d'améliorer les dégâts du marteau béni. L'amazone a été un peu revue à la baisse puisque sa compétence strafe n'agit plus sur les dégâts totaux de l'arc, mais seulement sur les dégâts de base. Voilà, c'est tout pour aujourd'hui, bye et rendez-vous au prochain numéro pour le patch de Diablo 2 du mois. Vous trouverez ce fichier de 2.6 mégas au http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=668






Bob Arctor



Attention !
La prochaine fois que vous les affronterez, soyez bien équipé !
Gamer Pack*
Cette fois-ci on ne joue plus.
LDLC.com a sélectionné des équipements exclusifs pour tous les gamers qui ont ça dans le sang. Si d'aventure, vous souhaitez exploser les highs scores et blaster tout ce qui bouge, venez vite découvrir notre gamme de tapis Everglide et de souris Razer 5 boutons. Vous verrez, ça vous changera la vie...
EVERGLIDE
www.everglide.com
LDLC.com
Achetez en toute confiance
www.ldlc.com
*Produits vendus séparément.

Influences musicales

Hey hey Joystick. Je voulais savoir : mis à part Gana qui écoute du hip-hop et ackboo qui écoute Alizée, vous écoutez quoi comme musique, vous à la rédaction ? C'est vrai ça, qu'est-ce qui vous a influencé lors de la composition de la Balunga ?

Francis

Voilà ce qu'on pouvait entendre dans les bureaux de Joystick ces derniers mois : un live d'André Rieu, Julio et Enrique Iglésias, Senser, Patrick Hernandez, Benny B (VO Benny !), Daft Punk, le dernier album de Raphaël Vacinny, Mirwais, Britney Spears, Moby, la fanfare de la Garde Républicaine, Rage Against The Machine, le dernier single de Madonna, Stomy Bugsy, l'œuvre complète de Daniel Guichard, Fat Boy Slim, Abba, Yo la Tengo, Stéphane Tiépi, Trust, Dalida, le Best-Of de Village People, la BO de « American Beauty » et Fishbone, sur son synthé, massacrant « China Girl » de David Bowie en beuglant.

Merci, vraiment, merci. Des e-mails bien écrits, remplis de choses intéressantes. Ce fut un vrai bonheur de lire vos messages ce mois-ci.
Du coup, hop, deux pages de courrier. Il y a bien encore quelques marioles qui ont continué à copier/coller leur config en demandant pourquoi Zorglub Fighterz 8 ne s'affichait pas en 832x1028 sur leur carte Flonflon 312 bits à décodage multiplexé, mais dans l'ensemble, c'est impeccable. Ne changez rien. Continuez à nous faire part de vos réflexions sur le monde merveilleux du jeu vidéo, on adore ça. J'en profite au passage pour vous indiquer que ce n'est plus monsieur pomme de terre qui s'occupe du courrier des lecteurs depuis trois numéros. Notre bon patate a quitté cette rédaction de dingues pour aller explorer de nouveaux horizons professionnels. Mais rassurez-vous, vous aurez encore le loisir de lire sa prose primesautière puisqu'il continue tout de même à écrire pour la rubrique News du magazine.
L'adresse, c'est courrier@joystick.fr pour l'e-mail. Pour le papier quadrillé avec la petite marge à gauche, c'est :
Joystick, Courrier des lecteurs, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex

Solidarité québécoise

En réponse à Vincent (Joystick, février 2001): Salut, compatriote ! Bonne nouvelle pour toi : les Québécois peuvent s'abonner à Joystick... puisque j'ai lu ton message cinq minutes après avoir pris le magazine dans ma boîte aux lettres. D'accord, il subsiste quelques inconvénients : 1-Le magazine n'arrive jamais dans le même état (peut-être est-ce dû à la longue traversée de l'Atlantique, à bord du trois-mâts de marchandises en route vers la Nouvelle-France - ou simplement à mon facteur) 2-On ne peut s'abonner que par tranches de six mois 3-Le coût est plus élevé qu'en France (en plus de ne pas recevoir le jeu-cadeau)... mais beaucoup moindre qu'en kiosque (et tu recevras Joystick trois semaines avant !). Sur ce, bonne lecture (bien au chaud chez toi, loin du froid et de toute cette tabarnak de « flush » qui couvre nos rues !).

J.Duc

Tabernacle ! contrairement à ce que nous affirmions le mois dernier, il est effectivement possible de s'abonner à Joystick depuis à peu près n'importe où dans le monde. Pour cela, une seule adresse : www.shopmag.com.

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquants, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15

Tips, soluces, astuces, etc. :
crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe :
JEUX CRACK



CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros :
01.41.34.87.75

Vous avez eu un contact avec l'extraterrestre de Roswell :
fishbone@joystick.fr *attend vos témoignages.*

Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site :
www.joystick.fr
Cliquez sur « Contact ».

Propositions de programmes, images, maps, etc. à intégrer au CD de Joy :
cdrom@joystick.fr

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Le grand débat de la sauvegarde

Bonjour, j'aimerais juste savoir comment vous faites pour choisir les types de sauvegarde qui conviennent aux jeux... Vous « incendiez » les jeux type « console », où il faut passer par des bornes pour sauvegarder sa partie (en clair, on ne sauvegarde pas quand on veut), et d'un autre côté, pour un jeu comme Project IGI, le fait de pouvoir sauvegarder (grâce au futur patch pour ce jeu) devient digne de « petits joueurs ». Cela ne revient-il pas au même ? Personnellement, je ne fais pas la différence. Pourriez-vous m'éclairer dans votre choix ? Merci.

Jojobatin

C'est simple : ne pas autoriser la sauvegarde à volonté peut être plus ou moins frustrant selon le titre auquel on a affaire. Quand le jeu est une daube, avec une action très répétitive et un rythme mou, on n'a évidemment pas envie de recommencer trois cents fois la même chose. Dans ces cas, effectivement, on gueule. Mais quand le jeu est excellent, quand l'ambiance est vraiment tripante, quand le gameplay est accrocheur, alors là, pas de problème, recommencer la même mission plusieurs fois est un vrai plaisir. Dans des jeux comme Giants ou Project IGI, le manque de sauvegarde rajoute carrément de l'intérêt au jeu, dans le sens où il oblige le joueur à être attentif, où il met de la pression, favorise les montées d'adrénaline et augmente la durée de vie. Tout dépend donc du titre et, en gros, plus le jeu est réussi, moins le manque de sauvegarde à volonté est un handicap, puisqu'on prend du plaisir à refaire les missions lorsqu'elles sont vraiment amusantes. Hmmm c'est clair ?

Non, rien de rien

Sur Autoroute Express 2000, quel que soit le facteur de zoom que j'utilise, je ne vois que les petits bleds mais jamais les grandes villes...
Si quelqu'un chez vous connaît la réponse. Ma config : PII 350, GeForce 256 SDRAM (Drivers Detonator 717, 128 Megas de RAM, W98, DX8, SBlive Player 1024, écran 17'). Merci d'avance même si vous ne pouvez rien pour moi. Continuez comme ça.

Marc

Cher Marc, comme vous l'aviez un peu pressenti, nous ne pouvons effectivement rien pour vous. Moulinex suggère que vous vous déplaciez uniquement de petit bled en petit bled.

Toi aussi exprime ta haine

Salut.
Juste un petit mot, un coup de gueule en fait, pour faire partager ma déception de voir que 99 % des versions françaises sont bâclées, que les voix sont traduites sans le ton approprié, c'est une véritable catastrophe. Ça fout l'ambiance des jeux en l'air, alors que le son devrait au contraire valoriser et faire l'identité et la puissance de ces jeux. Ça ne date pas d'hier, même Mongrosoft s'y colle, maintenant, à bâcler les VF avec, par exemple, les voix de Crimson Skies (la fille qui dit son texte, il me faut absolument le numéro d'immatriculation, par exemple, que je me fasse un crash test avec un 30 tonnes sur sa caisse...) et du blaireau de Midtown Madness 2 dont on a l'impression qu'il ne s'adresse qu'à des joueurs de 5 à 14 ans au début de chaque course (oh le lourd). Voila... Ahhhh. Ça fait du bien.

AMC

Le syndrome de la VF... Effectivement, vous avez raison de le signaler, les versions françaises des jeux vidéo oscillent trop souvent entre le massacré et le pitoyable. Pourquoi les acteurs embauchés pour ce type de job ont-ils l'obligation de s'exprimer comme des débiles légers ? Remarquez, c'est un peu la même chose pour la télé : impossible par exemple de retourner à « Friends » en version française une fois qu'on a connu la VO sous-titrée. Et Liv Tyler dans « Beauté Volée » de Bertolucci qui a la même voix française que ce nabot d'Arnold dans « Arnold et Willy », c'est pas un scandale ça ? Et Pierre Balutin ? Enfin bref, signalons tout de même, depuis quelque temps, une nette amélioration de la part des éditeurs. Ce mois-ci par exemple, nous avons découvert avec grand plaisir que les versions françaises de American McGee's Alice et surtout de Giants : Citizen Kabuto étaient particulièrement réussies, avec des voix potables et des dialogues joués juste dans le ton. Après quelques années bien honteuses (souvenez-vous de Battlezone et de ses « arroser à gauche »...), les éditeurs de jeux commencent enfin à être attentifs à la localisation de leurs produits. Mais en effet, c'est pas encore gagné.

L'histoire se répète

Alors voilà. Aujourd'hui c'était une bonne journée, je rentre du bahut, tout content que je suis d'avoir réussi mon contrôle de physique (par les temps qui courent, ça devient rare), hop mon Joystick de février est dans la boîte aux lettres. Vraiment une super journée, donc. Je le feuillette, le parcours pour une première lecture et c'est alors que, effaré, je vois page 44 un article sur la Xbox (déjà l'édito de Moulinex m'avait fait suer). NON. Je ne veux pas d'un simili-PC chez moi, ni chez personne d'ailleurs. Quelle joie lorsque j'entends mes potes discutailler de leur dernier-jeu-niais-nul-bourrin (rayer la mention inutile), j'éprouve alors une bienveillante sensation d'avoir un PC, pour jouer, pour bosser, pour surfer, avec des jeux intéressants et beaux. La Xbox est en train de tout casser. Que Microsoft trahisse, passe encore (limite même), que NVidia fournisse, je l'accepte (c'est dans ce genre de moment que j'ai envie de briser ma GeForce2 toute neuve). Mais il y a des moyens que je n'encaisse pas. On est en train de dépouiller le PC de son vivier de jeux. Combien de HALO, ou de BLACK AND WHITE vont y passer, hein ? Combien ? Lorsque le PC aura perdu sa dernière touche d'originalité, qui le fait vivre, il sera temps pour vous, à JOYSTICK, de plier bagage, et à nous, joueurs, de regretter [...].

Loïc.

Boaaah... Comme à chaque nouvelle console qui déboule sur le marché, on nous annonce que c'est la fin du PC comme machine de jeu. On nous a déjà fait le coup pour la PlayStation, pour la Dreamcast, pour la PlayStation 2, maintenant pour la Xbox... Ça fait partie de la stratégie marketing des constructeurs de dire qu'ils vont nous offrir LA machine ultime. Je vais jouer les vétérans blasés, mais franchement, même si la Xbox emprunte effectivement beaucoup au PC, bah, ça ne sera sûrement qu'une console de plus. Essayez donc de jouer à Quake 3, Ground Control ou Flight Sim avec la résolution d'une télé, un gamepad entre les pognes et vautré sur un canapé... Et comme ce fut toujours le cas dans la courte histoire des jeux vidéo, nos belles tours pleines de processeurs overclockés feront rapidement prendre à la dernière-console-à-la-mode un méchant coup de vieux technologique. Bonnes gens, gardez vos PC et dormez tranquilles.

Toi aussi exprime ta haine (le retour)

Un poil ras le bol de ce qui se fait en ce moment. Je me balade chez un gros vendeur de jeux vidéo et là... Surprise, ils ont sorti un nouveau format de boîte, c'est super laid, c'est tout en plastique, ça ressemble à une boîte de DVD. Si c'est la nouvelle manière qu'ils ont trouvée pour réduire les frais à la vente, c'est bidon. Quand on voit les packages de Baldur's Gate 2 et de Ultima Ascension, on se dit merde. Moi qui suis jeune, je regrette l'époque des Ultima 7 et autres où les boîtes étaient remplies de trucs chouettes comme des cartes en papier ou en tissu et d'autres « goodies ». Là, le manuel est un truc nain en noir et blanc. Enfin, c'est pas ça qui va me donner envie d'acheter la tonne de jeux bidons jamais testés sortis pour Noël.

Celebyon

Je ne passe que cette lettre, mais vous êtes très nombreux depuis quelques mois à nous envoyer de longues diatribes contre les nouveaux emballages de type DVD. Rapide sondage dans la rédaction : Moulinex et Casque répondent en cœur « C'est de la merde ! », Pete Boule précise que ça « dépersonnalise le jeu », et Fishbone me répond sèchement qu'il déteste ce nouveau format. Tout le monde semble en phase, donc. Ah oui, Moulinex rajoute « ça ne va pas durer ».

Toi aussi exprime ta haine (la vengeance)

Ce courrier est un cri ! Y en a marre des jeux au graphisme époustouflant avec une I.A. qui a la réactivité d'une méduse sous Tranxène. Marre des rouleaux compresseurs, des flots d'unités qui vous tombent dessus, vagues après vagues dans les jeux de stratégie, toujours au même endroit - elles viennent en métro, c'est pas possible. Et l'embuscade ? Et la diversion ? C'est trop dur à programmer ? Pour des gars qui font des moteurs 3D avec des effets de la mort et des polygones comme s'il en pleuvaient, ça m'étonne quand même [...] Bien sûr, un PC n'arrivera jamais à la cheville du cerveau de ma boulangère mais il pourrait quand même dépasser le stade de la réflexion des amibes... [...] Alors j'attends le fameux DirectIA de MASA, j'attends que les super puces à 1GHz servent à autre chose que de faire de l'anti-aliasing, du trilinear filtrering, du gouraud shading, du bump mapping en 6 dimensions et en 65 millions de couleurs.

Olivier

On est bien d'accord... Je me souviens des premières parties de Dune 2, lorsque je m'émerveillais de voir l'ennemi capable de mener un assaut avec pas moins de trois ou quatre véhicules. Évidemment, il faisait toujours ça de la même manière, toujours au même endroit, mais pour l'époque, c'était une révolution. Le problème, c'est que six ans et quelques centaines de méga-hertz plus tard, rien n'a changé. Nous testons encore très régulièrement des jeux de stratégie temps réel lamentablement scriptés, où l'ennemi envoie toutes les trois minutes un petit groupe d'unités pré-sélectionnées se faire broyer à la queue leu leu par nos tourelles de défense. À la décharge des développeurs, il faut quand même signaler qu'une bonne I.A. est autrement plus balèze à programmer qu'un moteur 3D performant. Il suffit de voir les dernières avancées dans le domaine des sciences cognitives pour se rendre compte de l'énorme complexité du sujet. Pour l'instant, on commence à peine à comprendre comment fonctionne le cerveau des limaces et des lamproies...

GIANTS
CITIZEN KABUTO

Un pas de géant dans l'univers du jeu...


"Un très bon jeu ! Graphiquement étourdissant, il est diversifié et particulièrement fun, tant en solo qu'en multi-joueurs."
17/20
HIT
Gen4
"Pour son premier titre, Planet Moon nous sort un chef d'oeuvre."
96 %
"Un nouveau classique du jeu vidéo est né"
96 %
SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95
3615 VirginGames
ENCORE PLUS D'INFOS
www.virgininteractive.fr
Virgin INTERactive
Giants © 2000 Planet Moon Studios. All Rights Reserved. Planet Moon and the Planet Moon Logo are trademarks of Planet Moon Studios. Giants, Giants: Citizen Kabuto, Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively licenced by Interplay.
Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises.

F1 RACING CHAMPIONSHIP F1 RACING CHAMPIONSHIP

ET VOILOU, dans la boîte à CDroum, le softoum

PAR FISHBONE

Le miracle du temps qui « mine de rien passe plutôt vite » a une fois encore œuvré. Depuis le temps qu'on geint, qu'on se plaint, qu'on s'impatiente, qu'on blablate, qu'on suppute et qu'on fantasme, bah voilà, c'est arrivé : nous avons reçu une version jouable de F1 Racing Championship, le troisième volet de la brillante saga « made in Ubi Soft ». Inutile de vous préciser que depuis, les nuits sont courtes et la rentabilité de bibi tout simplement médiocre...

Eh oui, c'est le genre de trucs qui vous tombent dessus comme ça, sans prévenir, alors que vous vous rendez au boulot un lundi matin (ok, un lundi après-midi) comme d'autres iraient à un concert de Karen Cheryl : à reculons. Notez que je n'ai rien de personnel contre cette charmante personne, mais il faut se rendre à l'évidence : depuis « Twister ma peine », Karen, c'est plus ça. Que voulez-vous, on ne peut pas être au top tout le temps. Et puis « Twister ma peine », merde, c'était quand même quelque chose de fort. Enfin, je dis ça, mais certains semblent ne pas vraiment se sentir concernés par ce concept de « grandeur et décadence ». Et là, je pense à nos amis développeurs de chez Ubi Soft qui, malgré l'obligation de travailler en portant des costumes de Rayman, ont su passer outre la perte de leur fierté pour mener à bien ce qui s'annonce (attention, roulements de tambours s'il vous plaît...) comme la nouvelle référence en matière de simulation de Formule 1 (voilà, c'est bon, vous êtes gentils maintenant, vous pouvez ranger les percussions... non, non, merci, je n'ai pas envie d'écouter « Tata Yoyo » au tambourin. Allez, faut partir maintenant...). C'est vrai que depuis Monaco Grand Prix, la concurrence n'avait pas proposé de soft réellement à la hauteur, que ce soit sur le plan du réalisme ou de la réalisation. On a tous encore en mémoire la déception de Grand Prix 3 qui, bien que marrant à jouer pour le grand public, souffrait de défauts rebutants pour tous les intégristes du genre. Et ce n'est ni le F1 2000 d'EA (trop lent et donc injouable), ni le Warm-Up de Lankhor (bien mais très axé arcade) qui auraient pu venir rassasier leur cœur aigri par la solitude.

Mais les vaches maigres prennent maintenant le chemin de l'abattoir ; la relève arrive, et pas pour passer l'aspirateur. Ni pour repeindre la salle de bain non plus, d'ailleurs. C'est bien dommage, ça fait deux ans que je dois faire la mienne.

Ça y est la bête s'installe, le CD ronronnant tranquillement dans le lecteur, pendant que je sirote un extrait

GENRE : FORMULE 1
ÉDITEUR : VIDEO SYSTEM
DÉVELOPPEUR : UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE : AVRIL 2001









F1 Racing Championship









Si vous suivez un concurrent de trop près, vous perdez de l'appui aérodynamique à l'avant.

de quinine gazeux. Oui, j'aime bien raconter ma vie, mais vous devez commencer à être habitué. Bref, tout ça pour dire que ça commence plutôt fort, avec une intro concept bien pêchue. Un peu à la Electronic Arts, avec une vraie musique de rock, avec une vraie chanteuse dedans, et une vraie réalisation-concept-design aussi. Non, je vous dis ça, c'est juste que ça nous change des intros habituelles de jeux de F1. Vous savez, le genre héros seul contre tous, tout ça. Hop, nous voici maintenant sur le menu principal, et là le gars il me demande de choisir une partie solo ou multijoueur. Bah, ne soyons pas téméraire, et commençons par faire connaissance avec le monstre en privé. L'humiliation des collègues en mode multi viendra bien assez tôt (hin hin hin, Capt'ain Ta Race va encore passer des nuits entières à essayer de faire des chronos...). Bah quoi, ce n'est pas de la prétention, c'est juste une question d'objectivité et de déontologie journalistique : la vérité avant tout, c'est ma devise. Et « Je suis le meilleur », aussi, notez. Bon, je déconne, ce salaud de Casque est le plus balèze d'entre nous, mais je le jure sur ce que j'ai de plus cher (euh... attendez... disons mon portrait de Cocker au couteau, celui posé sur la télé), un jour, il sera derrière. Comme F1 Racing Championship reprend la saison 1999, ce n'est donc pas une surprise de retrouver les protagonistes de cette époque. Et comme je ne suis pas du genre à prendre des risques en choisissant une équipe qui perd, je sélectionne Hakkinen et sa MacLaren. Vient maintenant le choix du type de jeu : Championnat, Course Simple, Time Attack, Essais privés, voilà ce qui vous attend. Adieu le mode Carrière ou Rétro que l'on trouvait dans Monaco Grand Prix. Peut-être une histoire de licence, car dans le genre chiant, la FIA se pose là. Bon, ce n'est pas grave, allons plutôt voir ce que ça donne du côté des options graphiques. Tout d'abord, le soft reconnaît directement le Transform & Lightning, ce qui est une bonne nouvelle pour ma GeForce 2. Autre gâterie, proposée pour la première fois avec le récent Colin McRae 2.0 : le Cubic Environment Maping. Il s'agit de la réflexion des décors sur les carrosseries, option à la fois impressionnante visuellement et super gourmande en temps machine (d'ailleurs, je vous déconseille de valider l'option sur la démo, parce que vous n'obtiendrez qu'un frame-rate cauchemardesque). Le temps de mettre le jeu dans une résolution plus noble que le 640x480 16bits (en 1024x768 32bits, donc), de paramétrer le volant Feedback, de choisir le circuit de Monaco en course simple, de régler la simulation à son niveau le plus difficile (sans assistance), et enfin on se retrouve sur la piste. Ça y est, je transpire, je vais jouer à F1 Racing Championship.



L'I.A. de cette version n'est pas du tout réglée, comme vous pouvez le constater.

ÇA Y EST, on y est...

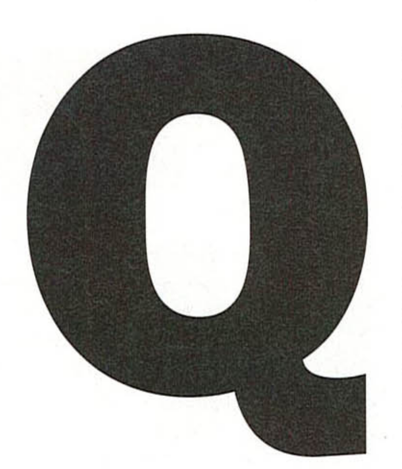
On se retrouve en vue interne, dans le cockpit, en première ligne. Gloups, inutile d'attendre que le feu passe au vert pour tout de suite comprendre que graphiquement, le soft se veut un cran au-dessus de tout ce que nous avons vu jusqu'à aujourd'hui. Les détails vous frappent la rétine de tous les côtés, que cela concerne les bâtiments, les arbres, la piste, les panneaux publicitaires, les lampadaires, etc. Bon, je ne vais pas rentrer beaucoup plus dans les détails, il faut quand même que je garde des trucs à vous dire pour le test. Mais jetez un œil attentif sur les screenshots, et vous serez convaincu par vous-même. Il faut dire que l'équipe a apporté le plus grand soin à la modélisation des circuits ; je vous rappelle que la topographie de la piste a été relevée à l'aide d'un Ground Positioning System (GPS). Le résultat est fantastique : les bosses, les inclinaisons et les dévers sont reproduits avec une exactitude inconnue à ce jour. Ainsi, pour continuer avec l'exemple de Monaco, on remarque parfaitement la bosse qui se trouve dans la descente des tribunes, celle qui se trouve entre le virage du Casino et celui de Mirabeau. Et comme

Les voitures ont une gueule d'enfer... Notez la qualité des textures des pneus pluie.

Monaco comme vous ne l'avez jamais vu modélisé.

la bosse est plus importante du côté gauche que du droit, vous devrez la jouer fine pour contrôler la voiture lors du freinage, afin de vous inscrire correctement dans la courbe. Il faut dire que chaque roue est gérée indépendamment, ce qui peut provoquer des blocages ou des dribles de l'une (vous savez, quand la roue rebondit sur le bitume sans vraiment se bloquer totalement), pendant que l'autre tourne normalement. On retrouve également ce phénomène lors du passage sur les vibreurs, et là encore, il faudra faire preuve de doigté pour ne pas se sortir. Évidemment, ce genre de remarque ne vaut qu'en mode réaliste, puisque les niveaux de réalisme inférieurs ne s'occuperont pas de cet aspect du pilotage. Pour revenir aux décors en général, là encore, le boulot réalisé est tout simplement impressionnant. Ainsi, toujours à Monaco, jamais autant d'immeubles ou d'objets n'auront été modélisés sur ce circuit. Par exemple, là où d'ordinaire, un bitmap de fond sert à illustrer l'horizon (les immeubles sur les hauteurs, pour vous situer), ici vous distinguerez les bâtiments en vraie 3D. Je sais que ce n'est pas très parlant sur le papier, mais quand vous voyez le jeu tourner, c'est une claque de plus que vous prenez dans la face.

Une prise EN MAIN immédiate



Question pilotage, et là encore sans vouloir en dire trop pour ne pas empiéter sur le test, F1 Racing Championship va mettre tout le monde d'accord. Il faut rappeler que le moteur physique gère quatre fois plus de paramètres que celui de Monaco Grand Prix. Et ça se sent de façon très concrète sur la piste, car la voiture est naturellement saine dans son comportement. Attention, badaboum cascade, explication du concept, et ce n'est pas gagné : je ne veux pas dire par là que la voiture est facile à conduire (je parle toujours du mode Expert, hein, entendons-nous bien), mais plutôt que d'avoir à vous adapter au « caractère »



Les arrêts aux stands, avec tous les mécanos au travail.

du moteur physique (la prise en main, si vous préférez), vous pourrez tout de suite vous concentrer sur le pilotage, sans passer par une phase d'acclimatation. Oui, je ne sais pas si je suis très clair (décidément, c'est la journée), mais retenez juste que les sensations de la voiture sont d'une finesse et d'une exactitude proprement bluffantes : le plaisir de conduire est alors immédiat. Question réalisation, la version d'aujourd'hui n'est pas encore finalisée. De l'aveu des développeurs, certains aspects techniques sont encore à revoir, notamment pour ce qui concerne les effets spéciaux. En attendant, ceux que j'aperçois sont loin de faire peur, que ce soit les effets d'ombres portées, d'éclairage, de pluie ou de particules. Comme il se doit, les voitures sont dommageables, et un bon paquet de pannes pourront venir vous pourrir la course : ruptures de suspensions, boîtes de vitesses cassées, explosion du moteur, pertes des ailerons, vous voyez le genre. Chose marrante, et on espère qu'elle sera simplement « ajustée » dans la version finale, les débris des voitures accidentées restent sur la piste. Si vous rentrez en collision avec ces objets (ailerons, pneus...), vous serez susceptible d'endommager à votre tour votre caisse. À l'heure actuelle, les débris restent pendant toute la durée de la course, ce qui, pour le coup, n'est pas très logique. Les laisser présents sur le bitume pendant seulement une minute ou deux serait plus logique, les commissaires étant censés nettoyer la piste assez rapidement. Gageons que cela sera rapidement réglé. Oui, je sais, je pinaille.



TOUJOURS aussi complet

Un nombre important de vues sont proposées, intérieures comme extérieures, dont certaines s'avèrent particulièrement réussies sur le plan de la jouabilité. La vue cockpit est maintenant entièrement en 3D (ce qui n'était pas le cas de Monaco Grand Prix, rappelez-vous), et on aperçoit désormais les mains du pilote passer les rapports et tourner le volant. Les rétroviseurs sont fonctionnels, et leur activation ne semble pas ralentir outre mesure le frame-rate. Ce dernier est à ce propos incroyable, et c'est personnellement la première fois que la sensation de vitesse m'impressionne autant dans une simulation de course. Greg, notre pote de la console, me souffle à l'oreille que la dernière fois que ça lui a fait cet effet, c'était avec Vroom. Pour peu que vous utilisiez la vue « capot » (celle où vous voyez le nez de la voiture et les deux roues avant), les virages vous sautent littéralement à la gorge. Bref, ça speede sa race, pour parler comme Ta Race, justement. Pour ce qui est des réglages, une télémétrie est présente, et elle ne sera pas de trop vu le nombre de facteurs susceptibles d'être ajustées. Enfin, terminons cette excitante prise de contact avec l'Intelligence Artificielle des autres pilotes. Cela va être vite fait, car cette dernière n'était absolument pas réglée. Ainsi, la plupart des concurrents passent leur temps à provoquer des carambolages monstres, ou à se sortir en raison de coups de volants intempestifs. Au moins, cela prouve que chaque voiture adverse utilise un vrai moteur physique, tout du moins lorsqu'elles sont dans votre champ de vision. Allez, on en reste là pour aujourd'hui, mais vous aurez compris, ne serait-ce qu'en jouant à la démo présente sur le CD de ce mois, à quel point F1 Racing Championship va enfoncer la concurrence. Bravo les gars, vous êtes vraiment des bêtes.





Statistique rassurante



Selon une étude du cabinet IDC menée auprès de 200 jeunes pousses françaises, seule une start-up sur trois serait rentable. Les deux-tiers restants continuent de dilapider les brouettes de billets de banque que des investisseurs un peu idiots leur ont filés avant le krach. Ça ne devrait plus durer trop longtemps. Il est temps que cette mascarade cesse.

Dans ses rêves

Napster toujours : d'après le « Daily Radar », les gus de Bertelsmann qui ont acheté le logiciel ont admis qu'ils allaient chercher à étendre les possibilités de ce petit soft à plein d'autres domaines. Parmi ces derniers, les jeux. Déjà, je leur souhaite bon courage pour la négociation avec les gros éditeurs, et surtout, je leur conseille de commencer à faire de sacrées économies. Enfin bon, c'est quand même incroyable ce qu'on peut faire passer par le Net. Hier des fichiers texte, aujourd'hui de la musique et des softs, et demain, qui sait, peut-être des chose beaucoup plus énormes comme des éléphants, des immeubles ou même des planétoïdes de taille raisonnable.



Cyrille Baron

Savoir avant parfois nous pèse, surtout quand l'information touche d'aussi près, qu'elle s'insinue pour faire résonance. Difficile de garder la distance qu'impose la déontologie de la profession, sans paraître manquer de compassion. Vous l'aurez compris, en ce triste mois de mars, c'est la séparation de Tom Cruise et de Nicole Kidman qui occupe les esprits à la rédaction. À eux deux, ils incarnaient une certaine idée de... mhhh... attendez, je vérifie un petit truc là... ah ben je me suis trompé de magazine, désolé. Remarquez, en y réfléchissant, c'est plutôt intéressant comme info. Arrêtez-moi si j'écris des bêtises, mais il me semble que Tom et Nicole sont acteurs. Pourtant, nul besoin d'être abonné aux « Cahiers » (du Cinéma) pour avoir eu vent de leur séparation. Je crois même qu'aux « Cahiers », ils s'en foutent grave, des peines de cœur de Tom et de Nicole. Mais ce qui est fascinant dans tout ça, outre le fait que ça me permet d'écrire mon édito sans avoir à chercher un sujet plus intéressant, bien qu'on puisse peut-être regretter la longueur de cette phrase, ce à quoi je rétorquerai que Tom et Nicole n'y sont pour rien et que je ne vous trouve pas très sympa de leur coller ça sur le dos, surtout après une rupture, c'est que tout le monde est au courant. Il va falloir attendre un bon bout de temps avant que le jeu vidéo frappe autant les esprits. « Le chien de John Carmack est mort » en couverture de « Elle », c'est pas pour demain. Mouais remarquez, je pense à un truc là, c'est vrai que Nicole et Tom sont acteurs, alors forcément, on connaît leur visage, alors que le programmeur de l'Arkansas, on s'en fout s'il est moche. OK, cet édito est totalement inintéressant, je vais en faire un autre. Ah mince plus de place.

Operation Revival

Pour se faire la main et convaincre les éventuels employeurs de leur talent, une bande de programmeurs et graphistes bénévoles ont décidé de nous remasteriser en freeware le premier Ultima. C'est que ça date quand même de 1980, cette antiquité-là, avec des beaux graphismes en deux couleurs, mais ce fut le premier titre à donner ses lettres de noblesse au jeu de rôle sur micro en introduisant (une révolution pour l'époque) une phase de création de personnages, des NPC à foison et de multiples quêtes à résoudre. Peroxide - c'est le nom de la bande de djeun's qui s'occupe du projet - a obtenu l'accord de Richard Garriott pour remettre le jeu au goût du jour au niveau technologique, avec un moteur 3D sous DirectX, une nouvelle bande-son et une vue subjective. Au niveau de l'aventure, en revanche, ils vont coller à l'original avec les mêmes quêtes, les mêmes monstres, les mêmes lieux, les mêmes classes de personnages, etc. Peroxide prévoit de livrer la première version jouable de Ultima 1 : A Legend Is Reborn pour mi-2002. Vous pouvez trouver une démo de la chose sur notre site.





Une Chose

Le film d'horreur/gore/beurk/dégueulasse de John Carpenter « The Thing » va être adapté en jeux vidéo, près de vingt ans après sa sortie en salle. Pour ceux qui ne connaissent pas, sachez que « The Thing » raconte l'histoire d'une bande de scientifiques coincés dans une base polaire qui doivent lutter contre une bestiole venue de l'Espace. Ce sont les coyotes de Computer Artworks, créateurs d'Evolva, qui ont récupéré le boulot. The Thing version jeu vidéo commencera là où le film s'arrête, c'est-à-dire au moment où le beau Kurt Russell (« Il a vraiment une bouche magnifique », me souffle Capt'ain Ta Race) se retrouve en face d'un des survivants du massacre en se demandant s'il a été aliénisé. Ce style de jeu devrait rappeler celui de Resident Evil, avec au moins autant de gore. Le carnage est prévu sur PC et sur une flopée de consoles pour la fin 2001.

Et pourtant...

« Bob, sois fort, il faut que tu te fasses à l'idée que tu ne coucheras jamais avec Winona Ryder ou Natasha Gregson Wagner… », vient de me dire Ackboo dans un soudain accès de cruauté. Et pourtant, ce mois-ci, Meg Ryan a plaqué Russel Crowe, Courtney Cox a demandé le divorce à David Arquette, et Nicole Kidman s'est séparé de Tom Cruise. Wow ! on vient de m'apprendre que Puf Daddy et Jennifer Lopez avaient fait de même ainsi que Kim Basinger et Alec Baldwin. Oh mon Dieu, les espoirs les plus fous sont donc permis ! Tiens justement, voilà que ça sonne à ma porte… Zut, c'est Alec Baldwin.

Everquest banni



Ebay, le plus grand site d'enchères online, vient d'interdire la vente publique d'objets ou de personnages provenant du jeu Everquest. Ils ont donc fait le ménage parmi tout ce qui traînait sur leurs sites, délogeant les nains, les elfes et tous ces petits squatters de leurs annonces. Au total, 5 000 objets environ ont ainsi été retirés de la vente, dont la fabuleuse épée de Thordarn +45 que de nombreux persos niveau 178 se disputaient depuis un mois. Je gage que le fait que Sony soit derrière Verant Interactive a dû accélérer diablement les choses. Enfin, ils auront tout de même obtempéré plus vite que Yahoo pour faire cesser la vente d'objets nazis sur leurs sites.

Permis de pirater

Bruits de tiroirs-caisses, symboles de dollar dans les yeux des patrons de l'industrie du disque… Eh oui, Napster va devenir payant (environ 5 dollars par mois) d'ici juin ou juillet. Hank Barry, le PDG de la boîte, l'a annoncé lors du Forum Économique Mondial de Davos. Les bénéfices ainsi engrangés permettront à Napster de verser des royalties aux pauvres producteurs de zique milliardaires dont les morceaux sont piratés par des internautes sans scrupules. En gros, Hank Barry dit aux utilisateurs de Napster : « Bon, les gars, faites chauffer les graveurs de CD, vous allez pouvoir pirater comme des brutes, mais en échange, faut nous filer cinq dollars par mois pour que les avocats des Majors du disque nous foutent la paix. » Mouais, c'est un business-model un peu audacieux, mais ça peut marcher.



Et ça marche !

L'appareil blanchisseur de dents, le Karsher à micro-ondes, la poupée gonflable anti-agressions… J'ai eu cette même sensation en ouvrant la boîte du Skip Doctor. Ce « dispositif de réparation des rayures » pour tous les disques 12 cm, CD, CD-R, DVD, etc., prête à rire au début. Mais depuis que j'ai essayé le Skip Doctor sur 3 CD niqués, ma vie a changé. Je vous assure, c'est tout bonnement fantastique ! En fait, le Skip Doctor « abrase » une légère couche du disque endommagé, traçant également un motif radial léger permettant de le lire à nouveau comme s'il était neuf. En plus, le produit est vendu 349 F seulement ! Oui Maryse, 349 F seulement pour ce bel objet aux couleurs de deurm… bon c'est un peu cher, mais pour une fois, ça marche vraiment, j'ai même rayé toute la collec MSDN (200 CD !) pour abraser toute la journée. Enfin, je peux réutiliser mon Deer Hunter chéri, qui plantait dès qu'un cerf apparaissait à côté du lac. Et si jamais j'ai besoin, on trouve aussi dans le commerce des roues abrasives de rechange (50 utilisations par roue) et des recharges de liquide. Merci Pierre. De rien Maryse.

À pleurer

La firme NPD Group vient de publier les vingt meilleures ventes de jeux vidéo pour les États-Unis en 2000. Les titres consoles sont bien sûr largement majoritaires, avec les différentes variantes de Pokemon pour Gameboy aux trois premières places. La meilleure vente PC est sans surprise The Sims de Maxis (5e place au classement général), suivi de Who Wants To Be A Millionnaire (15e position, derrière des titres gros cartons sur consoles comme Tony Hawk, Gran Turismo 2, le dernier Zelda et d'autres trucs Pokémon), Roller Coaster Tycoon (17e place) et Diablo II en 20e position. En tant que fan de jeux vidéo, ce classement me donne envie de m'effondrer en sanglots sur mon lit, de me mettre en position fœtale et de me suicider au Nutella.

L'une des phrases à la con de le mois

« Ton truc là, rien qu'à l'odeur, ça sent pas bon. »
Capt'ain Ta Race à la cantoche, le mercredi 24 janvier

Telex :

Le sympathique acteur Klingon Michael Dorn (Worf dans Star Trek Next Generation et Deep Space Nine) incarnera un membre du clan des atreides dans Emperor Battle For Dune.

L'épouvantail

Débutant de belle manière une campagne pour limiter l'accès à la cryptologie, les États-Unis viennent de répandre innocemment le bruit, dans toute la presse mondiale, que certains vilains terroristes moyen-orientaux utilisent intensivement les logiciels d'encryptage. En noyant dans des forums de discussion pornos leurs messages codés avec des softs comme PGP, les sbires du tristement célèbre Oussama Ben Laden peuvent ainsi communiquer et préparer leurs attentats tranquillement derrière leur moniteur. Selon l'administration américaine, c'est donc une bonne raison pour limiter la prolifération et l'exportation de ce genre de programme afin, par exemple, de permettre aux machines de la NSA d'espionner le monde entier plus facilement. Décidément, il est bien pratique, ce Ben Laden.





Venise vous attend avec ses belles femmes pleines de charme et de mystère, et ses complots assassins.



Giacomo Casanova : voilà un coureur de jupons qui a su faire parler de lui. Personnage historique du XVIIIe siècle, il est l'incarnation typique de l'esprit libre et volage, reconnu pour sa passion des femmes. Après les livres et les films inspirés de ses mémoires, voici donc un jeu qui vous propose d'incarner ce séducteur, pour vivre une aventure digne d'un roman de cape et d'épée.

On vous demandera de devenir un gentilhomme accompli. Vous vous glisserez dans les ruelles sombres de Venise, combattrez à coups de bottes secrètes des assassins et conquerrez de belles femmes grâce à vos talents oratoires et votre aspect engageant. Entre l'ordre secret de la Rose noire, les espions de l'Empire mongol et les conspirateurs de toutes sortes, vous devrez ruser et exploiter vos qualités

>Genre : Action/aventure >Éditeur : Arxel Tribe
>Développeur : Arxel Tribe >Sortie prévue en 2001

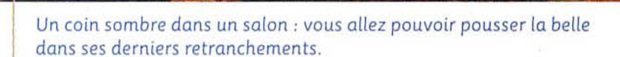
CASANOVA
LE DUEL DE LA ROSE NOIRE

intelligemment pour survivre et parvenir à démasquer les meurtriers de votre mère.

Les nombreux comploteurs seront bien armés. Pour faire face, vous serez obligé de devenir un redoutable bretteur et de vous prêter à des parcours d'obstacles dans le genre arcade. On nous assure que le moteur 3D permettra de véritables combats à l'épée composés de combinaisons diverses, de gardes, de ripostes et de touches fatales. L'arrière-plan historique, très riche, associé à de multiples combats et à des joutes orales, devrait accroître la profondeur du scénario. Mais comme souvent dans ce type de produit, la linéarité menace et le gameplay est rarement à la hauteur. Espérons que cette aventure réussira à éviter ces écueils et tiendra toutes ses promesses.

Kika

Rien de mieux qu'un petit duel à mort pour vous faire remarquer par la gent féminine. Après ça, vous êtes sûr que ces dames voudront voir vos pectoraux de plus près.



Un coin sombre dans un salon : vous allez pouvoir pousser la belle dans ses derniers retranchements.

Au COurAnt De RiEn

L'excellent site de news S-F www.darkhorizons.com a publié une rumeur selon laquelle un script d'un film tiré du jeu Crusader : No Remorse allait être adapté en film, et en tout cas acheté par la Fox. Seulement, a priori, personne n'est au courant : ni la Fox bien sûr, ni - ce qui est plus inquiétant - Origin Systems ou Electronic Arts. La news avait tout de même l'air vachement sérieuse même si, bizarrement, je ne penserais pas forcément à ce jeu si on me demandait d'en transposer un en film. Voilà ma théorie : en fait, Richard Garriott n'avait pas autant de sous que ça pour financer ses prochaines vacances sur Pluton.



Telex

2,7 millions : c'est le nombre de pré-commandes enregistrées au Japon par Nintendo pour sa Gameboy Advance, dont la sortie est prévue pour le 21 mars 2001. Pas de doute, c'est le carton assuré.

Le cave se rebiffe

Un Français est soupçonné d'avoir acheté, via Internet, plus de 700 000 francs de biens à l'aide de numéros de cartes de crédit piqués aux clients d'une station essence Shell. Son complice présumé était bien sûr l'un des caissiers. Le matos acheté était revendu à une poignée de receleurs. On parle de 16 000 clients ainsi floués. Le cerveau de ce forfait est un Rouennais de 56 ans. Comme quoi, il n'y a pas d'âge pour être cyber-branché. J'espère que cette histoire permettra d'éventer le gros bobard selon lequel votre grand-père « ne comprend rien à l'Internet ».

TELEX

En 1999, une étude avait fait grand bruit, révélant que 8 % de la consommation d'électricité aux États-Unis était due à l'utilisation de micro-ordinateurs. Le chiffre s'est avéré faux, et on estime plus aujourd'hui qu'à 2 % la part de la consommation électrique de l'informatique.

Le robot à rumeurs



Vous voulez gagner en Bourse ? La méthode est simple : tout d'abord, allez dans un forum de discussion discret et, sous un faux nom, annoncez que la société Patouf Software va publier des résultats fiscaux en baisse. Laissez la rumeur se répandre, et dès que le prix de l'action Patouf s'effondre, achetez en masse. Attendez ensuite que le porte-parole de la société démente la rumeur, ce qui remettra le prix de l'action à son cours normal, et vendez tout. Bravo, vous vous en êtes mis plein les fouilles en quelques heures. Bon, il y a juste un petit problème : cette méthode est super-illégale. Et c'est justement pour lutter contre ce nouveau type d'escroquerie qu'une firme suisse, Agence Virtuelle, prévoit de commercialiser le RumoursBot ; ce programme se chargera de surveiller en temps réel les forums de discussion et pourra indiquer rapidement d'où sont parties les fausses rumeurs. Du coup, on ne pourra plus s'amuser avec la blague de « Le pape est mort ! ».

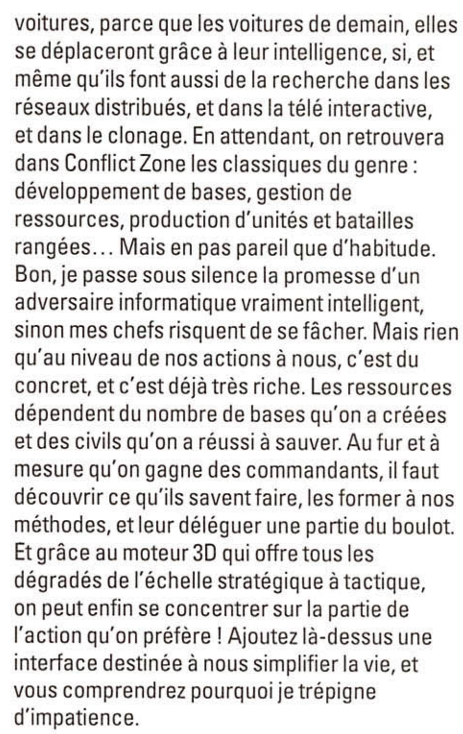




>Genre : Stratégie temps réel >Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Masa France >Sortie prévue : Avril 2001

CONFLICT ZONE

Peacemakers, le premier jeu des Français spécialisés en Intelligence Artificielle, va finalement s'appeler Conflict Zone. Et la bonne nouvelle, c'est qu'il est dans le tuyau ! Si tout va bien, on aura d'ici deux mois un STR digne de ce nom à se mettre sous la dent. Depuis le temps qu'on l'attend, celui-là... Dans les entreprises, grâce au système magique de la promotion interne, les vieux cons grimpent dans la hiérarchie en cédant leur place à de jeunes cons, tout prêts à faire les mêmes erreurs que leurs prédécesseurs. Les vieux cons de Joystick, qui y ont cru en leur temps, disent « Pffff, depuis le temps qu'on nous promet des jeux intelligents... T'en as pas marre, toi ? » Ben non. Pourquoi j'y croirais pas ? Ça ne fait pas dix ans que j'attends, moi, juste trois ans. Alors toutes mes illusions sont intactes. Mais qu'est-ce que je dis ? D'abord, dans le cas de Peacemakers, euh, de Conflict Zone, c'est pas des illusions, parce que les gars qui sont derrière ça, ben c'est tout sauf des rigolos, même qu'ils ont des super-diplômes, qu'il faut rester à l'école au moins quinze ans après le BEPC pour les avoir, si, et même qu'entre eux ils se vouvoient, et qu'ils ont créé un moteur qui va aussi dans les voitures, parce que les voitures de demain, elles se déplaceront grâce à leur intelligence, si, et même qu'ils font aussi de la recherche dans les réseaux distribués, et dans la télé interactive, et dans le clonage. En attendant, on retrouvera dans Conflict Zone les classiques du genre : développement de bases, gestion de ressources, production d'unités et batailles rangées... Mais en pas pareil que d'habitude. Bon, je passe sous silence la promesse d'un adversaire informatique vraiment intelligent, sinon mes chefs risquent de se fâcher. Mais rien qu'au niveau de nos actions à nous, c'est du concret, et c'est déjà très riche. Les ressources dépendent du nombre de bases qu'on a créées et des civils qu'on a réussi à sauver. Au fur et à mesure qu'on gagne des commandants, il faut découvrir ce qu'ils savent faire, les former à nos méthodes, et leur déléguer une partie du boulot. Et grâce au moteur 3D qui offre tous les dégradés de l'échelle stratégique à tactique, on peut enfin se concentrer sur la partie de l'action qu'on préfère ! Ajoutez là-dessus une interface destinée à nous simplifier la vie, et vous comprendrez pourquoi je trépigne d'impatience.



Wanda

Lances contre mousquets

Les zoulous, quand j'étais petit, je pensais que c'était seulement une bande de taggeurs de la région parisienne (vous savez, avec le fameux signe Z). Et puis non en fait, c'est un vrai peuple qui s'est battu contre l'armée coloniale anglaise en Afrique du Sud à la fin du XIXe siècle.



D'ailleurs, ils ont un peu perdu. Bref, Zulu War, de Twilyt Production, nous permettra de revivre en 3D ce sanglant épisode de l'Histoire africaine. Le jeu proposera une campagne de 25 niveaux dans laquelle on pourra incarner l'un des deux camps. Toutes les missions seront inspirées des vrais événements de l'époque, avec notamment une modélisation fidèle du terrain. Le moteur graphique sera capable de gérer sans broncher des combats pouvant impliquer plusieurs dizaines de milliers d'unités. Et tout ça devrait arriver en novembre 2001.

Phrase à la con de le mois

Tintin, 1er maquettiste de Joypad : « Dimanche, je fais travailler une femme enceinte, j'ai honte. »
Géraldine-la-jolie-secrétaire-de-rédaction-de-Joypad : « Non, je crois qu'il ne vient pas, Nicolas. »
Samedi 10 février 2001, 1h30 du matin.

Votre budget pour Noël 2001



Selon le L.A. Times, les jouets qui marqueront 2001 ne seront rien moins que des robots et des PDA (ces charmantes petites bêtes qui ont pour nom Pocket PC, Palm Pilot et Psion). Côté robots, un guerrier électronique d'Hasbro qui dit plus de 300 mots (contre 4 pour un vrai guerrier). Les PDA en question seraient des versions pour enfants de nos précieux outils ; ils incluraient un annuaire, un bloc-notes, une calculatrice, quelques jeux et seraient capables d'envoyer des messages wireless à plus de 30 mètres.
Je le prédis, ces PDA seront des Game Boy Advance.

Vioque à téléporter



Vous n'aimez pas Star Trek ? Dommage parce que vous allez en manger jusqu'à en vomir l'an prochain. Remarquez tant mieux, puisque les derniers titres étaient de petits bijoux. Activision vient d'annoncer la collaboration de l'écrivain D.C. Fontana sur son nouveau jeu Bridge Commander. Le gars n'est pas né de la dernière pluie puisqu'il est l'un des producteurs associés de Next Generation et de DS9. D'ailleurs, en remontant un peu plus loin sur son CV, je m'aperçois qu'il a aussi écrit les scripts de dix épisodes de l'ancienne série de Star Trek. Bon Dieu, ce gars-là doit avoir l'apparence d'une momie romulanaise.

Morbus très Gravis

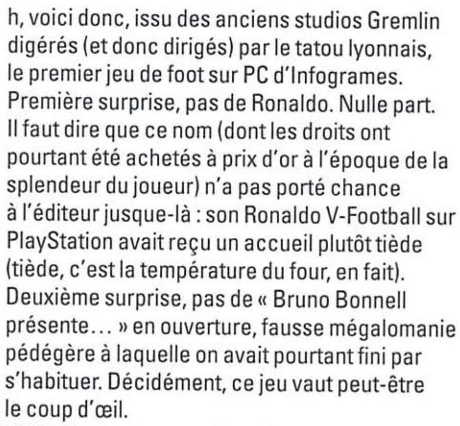


Édité par Microïds, le studio italien Artematica prépare une adaptation vidéo-ludique des aventures de Druuna, la muse masochiste du dessinateur Paolo Eleuteri Serpieri. Cela devrait prendre la forme d'un jeu d'aventure dont l'héroïne en 3D arpentera des décors en précalculé. Pour le reste, on n'en sait pas tellement plus. Ah si, le communiqué de presse précise : « Il faut noter que le jeu ne comporte pas les scènes érotiques présentées par la BD originale. » Le problème, c'est que l'histoire des tribulations de Druuna dans la bande dessinée (« Morbus gravis » et autres) n'est qu'un prétexte à une succession de scènes d'humiliation sexuelle et de viols. Alors si on enlève ça, qu'est-ce qu'il reste ? Un éditeur de jeux qui cherche une licence qui fait vendre, mais qui a un peu honte quand même.

Tiens, Sonny Anderson, de l'Olympique Lyonnais. Oh bah ça, ça tombe bien dites donc : le club est sponsorisé par Infogrames !





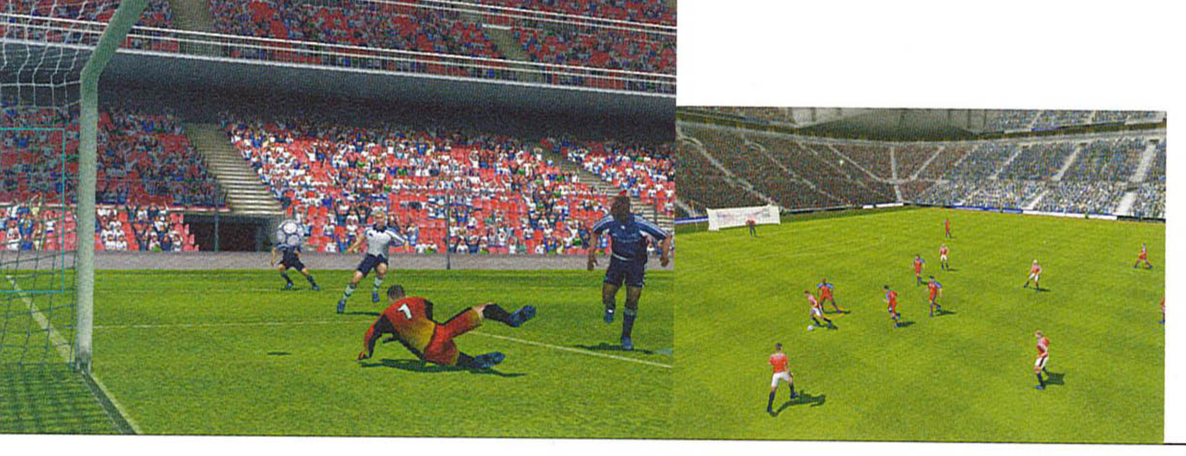


>Genre : Jour de foot
>Éditeur : Infogrames
>Développeur : Infogrames UK
>Sortie : Avril 2001

UEFA CHALLENGE

Ah, voici donc, issu des anciens studios Gremlin digérés (et donc dirigés) par le tatou lyonnais, le premier jeu de foot sur PC d'Infogrames. Première surprise, pas de Ronaldo. Nulle part. Il faut dire que ce nom (dont les droits ont pourtant été achetés à prix d'or à l'époque de la splendeur du joueur) n'a pas porté chance à l'éditeur jusque-là : son Ronaldo V-Football sur PlayStation avait reçu un accueil plutôt tiède (tiède, c'est la température du four, en fait). Deuxième surprise, pas de « Bruno Bonnell présente… » en ouverture, fausse mégalomanie pédégère à laquelle on avait pourtant fini par s'habituer. Décidément, ce jeu vaut peut-être le coup d'œil.
UEFA Challenge est présenté comme un jeu se plaçant entre l'arcade d'un FIFA 2001 et la rigueur ascétique d'un ISS Pro Evolution. Non. Nan. Nullement. Ni ! Si on devait le placer, du point de vue gameplay, on le mettrait plutôt quelque part entre FIFA 98 (le plus réussi) et FIFA 2000 (l'arcade pure). Na. En termes d'équilibre entre simulation et pure action, ce n'est d'ailleurs pas si mal.
La comparaison avec FIFA s'arrête là : le moteur graphique, s'il n'est pas vilain et propose quelques animations agréables, n'a ni la prestance ni la précision de celui d'EA Sports. Quant au menu des équipes proposées, il est à peine digne d'une table lyonnaise : la licence UEFA assure certes plus de 120 équipes, mais c'est moins de la moitié des possibilités offertes par FIFA 2001. Restent un mode de jeu multi-saisons original pour le jeu solo et des possibilités tactiques qu'on nous promet intéressantes. C'est ce que nous mettrons à l'épreuve dès que nous aurons une version entre les mains.

Ivan Le Fou



Les animations du goal sont parmi les plus réussies. Sauf quand il dégage.

Le Infogrames

Au programme de l'année pour Infogrames, des jeux basés sur les licences exclusives du strip américain Peanuts (ah... Snoopy, Charlie Brown, Linus, tout ça) du dessinateur Shultz (décédé récemment). J'ai beau réfléchir depuis déjà dix heures, je me demande bien quelle sorte de jeu (à part pour adultes) peut être produit avec comme background un chien dormant sur sa niche et un garçon un peu idiot et désœuvré passant le plus clair de son temps à parler à ce dernier. Autre grand moment du rachat de licence : les droits du feuilleton « La femme Nikita ». En fait, je n'ai rien de spécial à dire, sauf peut-être critiquer le titre totalement idiot de ce feuilleton. C'est vrai, c'est aussi crétin que dire « L'homme Superman », ou « Les garçons Arnold et Willie » ou « L'Internet ».



Un truc global



Hop, voici les dernières photos d'écran de la prochaine production de Barking Dogs, Global Operations. Selon les développeurs, ce jeu va enfoncer Counter-Strike et régner de longues années sur le pays des shoots 3D tactiques multijoueurs, rien que ça. D'ailleurs, ils connaissent bien Counter-Strike, puisque l'équipe de Barking Dogs a participé à la création de la bêta 5 du célèbre mod pour Half-Life, juste avant de commencer à bosser sur Homeworld Cataclysm.
Ce Global Operations est prévu pour juillet 2001.

Jeux moins drôles

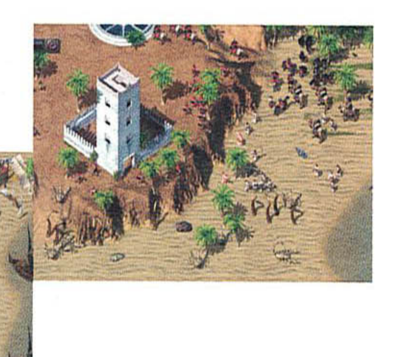


Hop, ce sont décidément les meilleurs qui partent les premiers. Fasa Corporation vient d'annoncer la fermeture de leurs portes et leur dépôt de bilan pour cause de manque de brouzoufs. Ce n'est pas seulement l'auteur et le propriétaire de licences comme Battletech (Mechwarrior), ou plus récemment Crimson Skies, que l'on salue, mais aussi la société d'éditions de jeux de rôle traditionnels comme Earthdawn ou Shadowrun. Pour mémoire, la société devait être rachetée par Wizard of the Coast il y a quelques années. Ces derniers décidèrent plutôt de s'approprier les licences juteuses de TSR (Donjons et Dragons), eux aussi au bord du gouffre. Ça n'a presque aucun rapport mais je vient d'apprendre que Blizzard a atteint la barre des 2,75 millions d'exemplaires vendus pour leur jeu d'action cliquant Diablo 2.

Au moment du massacre du collège de Colunbine qui a vu un jeune dingue flinguer quelques -uns de ses petits camarades, le président Clinton avait demandé à l'office de santé américain de lui pondre un compte-rendu sur les rapports entre les jeux et les médias violents, et l'agressivité des jeunes. Ce dossier vient d'être enfin rendu par le Surgeon General et précise qu'il « faut plutôt voir la violence des média comme l'une des nombreuses causes potentielles qui aident à façonner un comportement ».

Ce qu'on sait déjà

Il précise aussi que « tous les jeunes ne semblent pas prédisposés à être agressifs pour une quelconque raison ». Et d'enfoncer le clou en expliquant que le nombre de rapports et dossiers qui ont étudié la corrélation entre les jeux vidéo et la violence était trop peu élevé pour déterminer un réel impact de ces médias sur les jeunes. Ils auraient pu me poser la question, je leur aurai dit, moi, juste avant de les décapiter avec une hache.

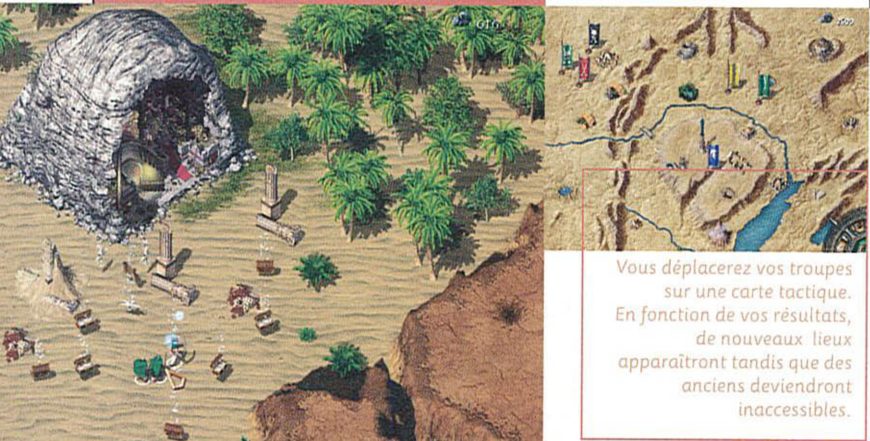




Les combats seront magiques avant tout et demanderont souvent de filouter : retourner les troupes de l'ennemi contre lui-même ou s'infiltrer discrètement dans une ville. Foncer dans le lard ne sera pas toujours du meilleur effet.

>Genre : Stratégie >Éditeur : Cryo >Développeur : Cryo >Sortie : Mai 2001

PERSIAN WARS



Vous déplacerez vos troupes sur une carte tactique. En fonction de vos résultats, de nouveaux lieux apparaîtront tandis que des anciens deviendront inaccessibles.

Bedouin

0/15

Tente du conseil

Vous pourrez développer et upgrader des bâtiments pour obtenir des troupes et même les acheter, mais si vous changez de camp, aucune ne vous suivra.

Persian Wars : rien que le nom fleure bon la stratégie temps réel repompé. Quand on m'a dit que le moteur était celui des Chroniques de la Lune Noire, j'ai eu encore plus peur. Mais foin de tous ces a priori : l'engin a été amélioré, et surtout le jeu ne suit pas le même principe. Persian Wars vous met dans la peau de Simbad le marin. Pour créer un univers très « Mille et une nuits » (en réalité, Simbad ne fait pas partie des « Contes des Mille et une nuits », mais bon, je dis ça je dis rien, ndrc), les développeurs se sont inspiré du recueil original traduit directement de l'arabe. Du coup, le background s'annonce plutôt riche avec la présence de nombreuses divinités que les traductions précédentes avaient gommées. Le jeune héros, prédestiné à ramener l'anneau du roi Salomon à son propriétaire, va vivre une multitude d'aventures parfois seul, mais plus souvent avec quelques troupes pour le servir. À travers son histoire, trois nations s'affronteront pour récupérer l'anneau pour leur propre usage. Les amazones représenteront les gentils, les goules les méchants, et les bédouins les neutres. Simbad devra composer avec chacun de ces peuples pour parvenir à obtenir l'anneau. Un jour Général chez l'un, le lendemain Commandeur chez l'autre, il aura toute latitude pour atteindre son but comme bon lui semble. Les missions suivent un scénario très étudié, comme dans une aventure classique qui demandera au joueur de résoudre des quêtes et de commander pas mal d'unités différentes. En tout, une centaine de niveaux lui permettront de découvrir les charmes du désert et de la Perse. Si l'ensemble promet, quelques doutes qui ne demandent qu'à être levés subsistent quant aux réelles capacités du moteur utilisé.

Kika

LES TROIS ROYAUMES

傲世

le DESTIN du DRAGON

三国

www.fateofthedragon.com

STRATÉGIE, DIPLOMATIE, ART DE LA GUERRE, SACRIFICES AUX DIEUX...
...POUR UNIFIER LES 3 ROYAUMES ET CONTRÔLER LA CHINE, RIEN NE DOIT ÊTRE ÉPARGNÉ !







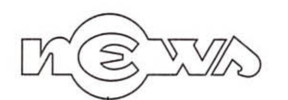












2,3 millions de baffes

Le prix de la ville la plus ridicule vient tout juste d'être attribué à Minneapolis par moi-même. Les raisons ? Elle vient de défendre devant la Cour fédérale l'amendement local interdisant l'accès aux machines d'arcade violentes ou au contenu un peu sexy aux enfants non accompagnés (en revanche, un gosse accompagné d'un adulte allant jouer à des jeux de cul, ça les inquiète pas trop). Là où ça devient bien tordant, c'est qu'ils viennent de claquer 2,3 millions de francs d'avocats pour défendre cet amendement bien grotesque. Un conseiller municipal un peu penaud a répondu : « Tout maire a ses propres priorités, et celui-là a choisi les jeux vidéo. » Pourtant, il y a tellement de manières plus futées de dépenser le budget d'une ville ; pour mémoire, Minneapolis possède l'un des quartiers les plus pauvres des États-Unis.



Le fermé du mois

L'éditeur allemand de Earth 2150, Topware Interactive, ferme ses portes. Ces temps-ci, le marché du jeu vidéo ne se porte pas au mieux, mais là n'est pourtant pas la raison de cette fermeture. Il s'agirait plutôt d'une sombre histoire judiciaire : l'éditeur allemand s'est retrouvé à devoir des millions de marks de dommages et intérêts à une grosse société de télécom après avoir vendu un annuaire téléphonique sur CD-Rom dont il n'avait pas acquis les droits. Enfin bon, on s'en cogne un peu ; l'important, c'est les jeux. Et de ce côté-là, pas de problème, puisque The Moon Project, la suite d'Earth 2150 développée par les Américains de Game Studio, est toujours sur les rails. Ah ben, il est même arrivé en gare, on le teste dans ce numéro.

Dis Maman, qu'est-ce qu'elles font les dames ?

D'après le site de Game Week, Eidos s'est bien lâché dans une pub magazine pour son jeu PS1 Fear Effect 2 Retro Helix. D'après eux, la publicité en question montrait les deux héroïnes en « position compromettante ». Le canard a aussitôt refusé d'utiliser cette réclame dans ses futurs numéros. Pour ce qu'on en sait, il s'agit sans doute d'un refus tout à fait abusif. Alors bon, on n'a pas vu les pages en question ; si ça se trouve, ces gars-là se choquent pour un rien et les deux filles tenaient juste une grosse matraque électrique et... Mais attendez ! pourquoi elles ont besoin d'une matraque ? Elles ont déjà des pisto-lasers ! Ça devait être un bâton pour masser les rides du cou ou pour se délasser la nuque.



Robot War, le retour



Cinquante ans plus tard, les mêmes idées de gameplay resurgissent mais elles sont toujours aussi jouissives. Ainsi, c'est au tour de Robot Arena, un clone modernisé du sublime Robot War. Le gameplay se devine à la simple lecture du titre du produit, qui permet aux joueurs de créer et d'assembler des robots gladiateurs et de les faire combattre dans une arène virtuelle. Au programme, de nombreuses armes et châssis différents, des éléments conçus au format 3DSmax pour disposer bien rapidement d'une bibliothèque d'accessoires immense, et j'en passe. Le développeur, c'est Wizard Works (Deer Hunter, Carnivore), et le jeu est prévu pour bientôt...

Telex

No One Lives Forever devrait bientôt s'enrichir d'un Bonus Pack officiel développé par Monolith. Au programme : de nouvelles maps et de nouveaux modèles de personnages.

Farscape, toujours plus loin

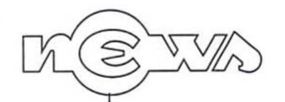
Simon & Schuster Interactive, éditeurs (entre autres) de Deep Space Nine : The Fallen, viennent d'annoncer leur future adaptation de la série « Farscape. » Pour ceux qui suivent pas trop, « Farscape » est une série de S-F pour ados qui renoue en kitch avec les pires scénarios de « Buck Rogers au XXIe siècle ». D'après un sondage récent tout à fait digne de confiance, les gens qui tentent de la suivre abandonnent avant le dixième épisode en zappant pour un téléfilm diffusé sur France 2. Les autres, plus téméraires, arrivent à désolidariser leur corps de leur esprit et font un voyage dans le plan astral pendant tout la durée de diffusion de l'épisode. Les derniers d'entre eux, des intégristes à la volonté de fer, se tirent des balles dans le yeux après la première saison. On murmure aussi qu'il existerait un homme réfugié dans un vieux monastère tibétain qui aurait vu l'intégralité des épisodes deux fois sans que son cerveau se liquéfie et s'écoule par ses oreilles, mais franchement, ça paraît improbable.

Pourquoi il est bleu le hérisson ?...

...parce qu'il est mort. Confirmant les rumeurs qui traînaient sur Internet depuis des mois, Sega annonce officiellement l'abandon de sa console Dreamcast et du hardware en général. Le prix de la console vient de s'écrouler, afin d'écouler les stocks en vitesse, et Sega va désormais entièrement se consacrer à l'édition et au développement de jeux vidéo. Aveu d'échec total : des titres Sega pour PlayStation 2 et Xbox sont en préparation. Pour PalmOS aussi. 'Sont vraiment au bord du gouffre, là.



Visitez les jeux WAP sur www.picofun.com ou wap.picofun.com.
Dès maintenant vous trouverez les nouveaux jeux Lifestylers, Picofun Football et Fight Arena – et ceci n'est que le commencement !



Windows prend de l'XP

Microsoft vient de dévoiler le nom de sa prochaine gamme de produits : ce sera XP, pour « Experience ». Windows XP, actuellement connu sous le nom de Whistler, sortira donc fin 2001, tandis que Office XP, la dixième version de la suite bureautique de krosoft, devrait arriver en juin. Après avoir utilisé le « Start Me Up » des Rolling Stones pour la campagne publicitaire de Windows 95, Microsoft pourrait acheter les droits du « Are You Experienced » de Jimmy Hendrix. J'imagine la pub : un sympathique couple de quadragénaires classe moyenne, bien propre et souriant, admirant d'un regard bovin le nouvel OS magique du gentil Bill Gates, avec du Jimmy Hendrix à donf par-dessus. Hou que ça va être glauque.



Telex : *Ubi Soft vient de se payer Blue Byte, le développeur allemand de l'excellente série des Battle Isle et de ce très barbant Settlers.*

Davos dans l'os

L'agence de presse Swissinfo rapporte que des pirates informatiques ont réussi à récupérer, en toute illégalité, les données personnelles des 27 000 participants au Forum Économique Mondial de Davos, en s'infiltrant sur les serveurs informatiques mis en place par les organisateurs. Pour apporter la preuve de leur « exploit », les hackers ont même fait parvenir à un journal helvétique un CD-Rom comprenant, entres autres, les numéros de téléphone, de cartes bancaires et les agendas de Laurent Fabius, Bill Gates ou encore Yasser Arafat. Les gaz lacrymogènes et les coups de matraque, ça a encore du mal à passer par les tuyaux d'Internet. Cela dit, ce ne sont pas ces blagues de potaches qui empêcheront les grandes puissances de se regrouper au détriment des plus en plus petits.



Pour caporal à la retraite

L'amourette entre les militaires et les jeux vidéo continuera cette année. Cette fois-ci, c'est un fournisseur de logiciels de wargame à l'armée américaine, OC Incorporated, qui va faire développer, par sa filiale Rival Interactive, un jeu de stratégie temps réel destiné au grand public. Real War - c'est le nom de la chose - sera fortement inspiré des jeux de guerre utilisés par les Ricains pour apprendre à leurs nouvelles recrues l'importance de la coordination entre les différents corps d'armée (terre, air, mer, fanfare). Au programme, on trouvera deux campagnes différentes, avec deux camps à incarner (les gentils Ricains contre une vilaine coalition de pays pauvres...), et tout plein d'unités rigolotes comme des B52, des tanks M1A1, des unités de parachutistes, des sous-marins, et même des missiles nucléaires. On est aussi à peu près certains que ce n'est pas Jean Ferrat qui signera la B.O. du jeu.

Panne d'inspiration

Ça n'a pas de rapport, mais des scientifiques américains ont décidé de rendre hommage à Mark Knopfler, chanteur et guitariste de Dire Straits, en appelant « Masiakasaurus Knopfleri » la nouvelle espèce de dinosaure qu'ils viennent de déterrer à Madagascar. « Lorsque nous écoutons la musique de Knopfler, nous avons tendance à trouver plus de fossiles », ajoute un des archéologues. Mark Knopfler l'a bien pris.

C'est la fête à Blizzard

Blizzard Entertainment tente de célébrer dignement son dixième anniversaire. Du coup, ils ont ouvert de nouvelles sections sur Blizzard.net, où une énorme rétrospective peut être visitée et lue par les connectés. Ces sections couvrent des tas de sujets, des choses aussi diverses que le côté humain de la boîte, la conception de jeux, les graphismes ou les making of. Ils doivent être bien fiers d'eux, ces petits gars-là, et ils doivent aussi être émus en secret par plein de petits événements internes qu'on ne soupçonne même pas, comme le premier « zog zog » poussé par un de leurs orcs ou le millionième Cheeseburger ingurgité par l'insatiable Bill Roper.



Délit de faciès

Lors du dernier Super Bowl, la police de Tampa Bay a choisi d'innover en matière de flicage « à la Big Brother ». Tous les spectateurs qui se sont rendus au stade pour assister à la finale du championnat de football américain ont en effet été filmés lors de leur passage aux portiques d'entrée. Leur visage a ensuite été décortiqué par un logiciel spécialisé, le FaceFINDER de la société Visage Technology, et comparé en temps réel à une série de portraits de criminels recherchés. Évidemment, tout cela a été fait sans avertir les spectateurs, qui l'ont découvert quelques jours plus tard en le lisant dans les journaux. La technologie avance, c'est sûr, mais je ne sais pas trop si c'est dans la bonne direction.



Riches de nos sous

Quelques chiffres issus d'une récente enquête de l'IDSA (www.idsa.com) :
Le chiffre d'affaires du jeu vidéo aux États-Unis sur l'année 1999 a été de 43 milliards de francs. Les jeux consoles se sont taillé comme toujours la part du lion, avec 28 milliards. Mais les jeux PC s'en sont particulièrement bien tiré cette fois, avec 11 milliards. À noter également que la location de jeux a généré à elle seule 6,5 milliards de francs.

Target Acquired

Rogue Spear, quel jeu fantastique, on n'arrête pas de vous le répéter, mais c'est vrai. Quel jeu fantastique. Après deux add-on de qualité (Urban Operations et Covert Operation), le moteur du jeu va servir une nouvelle fois pour un produit en stand-alone qui proposera une nouvelle grosse campagne de 26 missions. Cette fois-ci, tout sera « made in Korea » : les petits soldats d'élite qu'on dirigera, les décors, et même le studio de développement, Kama. Officiellement, le jeu n'est annoncé qu'en Corée pour juin 2001 sous le nom de Rainbow Six : Take Down, mais Red Storm pourrait le sortir dans le reste du monde sous un titre différent. Dès que le dernier verbe de la phrase précédente n'est plus au conditionnel, on vous en reparle.

High-tech au pays de Garriott

Le site GA-RPG vient de publier ses premières impressions sur Third Dawn, la nouvelle version d'Ultima Online. Pour mémoire, celui-ci introduit des effets et des personnages 3D dans un moteur qui demeure de l'iso avec des sprites bitmaps. Le terrain, a priori, possède un meilleur look. On trouve également la possibilité de zoomer sur votre personnage et surtout d'agrandir la fenêtre du terrain. Ouf, Origin vient de sortir de l'âge de bronze.

Coup de faux sur le tuyau

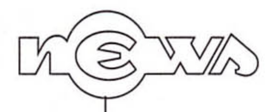
Après les Australiens il y a peu, c'est au tour des Chinois de se retrouver coupés du monde sur le Net. Un gros câble sous-marin reliant Shanghai à la côte Ouest des États-Unis a en effet été sectionné à 370 km au large des côtes chinoises. On ne sait pas comment cela s'est produit. Selon China Telecom, l'opérateur national, la réparation de ce gros tuyau pourrait prendre des semaines. En attendant, ils tentent de rediriger le trafic de données informatiques sur d'autres câbles ou sur les liaisons satellite, mais ça devrait ramer sec. C'est marrant, ça fait tellement longtemps que le gouvernement chinois fait des pieds et des mains pour empêcher les internautes locaux d'accéder aux sites « subversifs » et « contre-révolutionnaires » hébergés à l'étranger. 'Doivent être super contents.

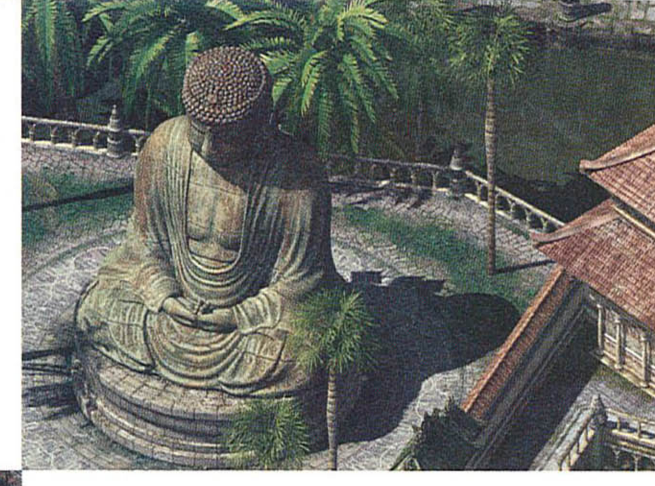
Phrase à la con (une autre)

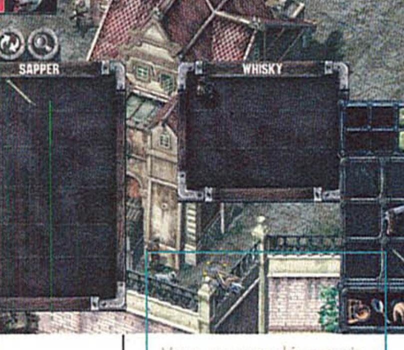
Capt'ain Ta Race : « Un maquettiste, ça empile des blocs, c'est jamais qu'un joueur de Tétris sur Macintosh. »

Phrase à la con aussi :

« Le problème, quand on dessine beaucoup, c'est qu'on n'a plus le temps de dessiner. »
Didier Couly, dessinateur, le mardi 30 janvier à 12h19.







Vous pourrez désormais échanger des objets entre les personnages.



>Genre : Action >Éditeur : Eidos
>Développeur : Pyro Studios >Sortie : Avril 2001



COMMANDOS 2

Le moteur de Commandos 2 est une sorte d'hybride entre 2D et 3D.

Ha ça, on en a passé quelques heures, à transpirer de grosses gouttes sur Commandos. D'ailleurs, Capt'ain Ta Race qui, il est vrai, suinte aisément (un jour, oui, un jour je diffuserai une photo de son fauteuil de bureau... on frise l'humainement concevable et le littérairement indescriptible), ne sera pas le dernier à vous le bafouiller. Oui, car généralement, quand il suinte, il bafouille en même temps, c'est une question de gènes. Alors autant vous dire tout de suite, pour Commandos 2, la rédac a pris les devants



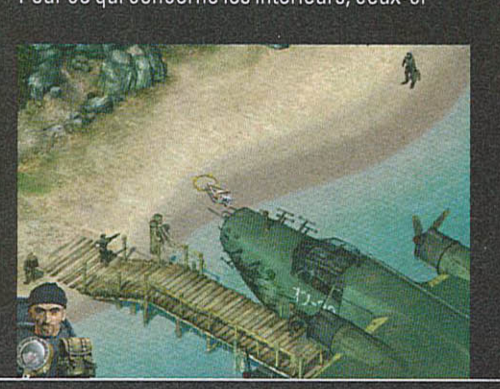
et passé commande de tee-shirts anti-transpiration. Rien que pour lui, histoire de pouvoir travailler dans des conditions saines et acceptables pour son entourage. Effectivement, ce que nous avons pu voir lors de la présentation officielle du jeu (dans les locaux parisiens d'Eidos), laisse présager de longues heures de plaisirs vidéo-ludiques et d'intense réflexion, pour relever une fois encore le défi de nos amis hispaniques. Ceci en guise de conclusion d'introduction bavatoire, dans la simple intention de nuire à l'image d'un collègue, bien entendu. Mais ne vous y trompez pas, c'est un ami, hein.

Un jeu assez Olé, Olé !

Celle-là est assez minable, j'en conviens. D'ailleurs je suis con, j'aurais dû la garder pour le test. Enfin bref, venons-en enfin à ce qui nous intéresse aujourd'hui. Comme vous vous en doutez, même si vous n'avez pas franchement lu les précédents reportages que nous lui avons consacré (ce qui m'étonnerait mais bon (tiens, ça fait longtemps que je n'ai pas fait chier les relectrices avec des parenthèses (tiens, une autre pour la beauté du geste (attention, y aura-t-il le nombre correct de parenthèses fermées à la fin de la phrase ? (suspense))))) (ndc, peuh,

L'environnement de Commandos 2 est toujours aussi beau.

facile…), Commandos 2 va de nouveau vous plonger dans l'ambiance belliqueuse de la Seconde Guerre mondiale. À la tête d'un commando de sept fiers guerriers (simultanément, mais au total ils seront dix), vous devrez remplir une douzaine de missions de par le monde : de la prison Colditz aux bases sous-marines, en passant par un porte-avions et des îles du Pacifique, les lieux de villégiature ne seront pas avares en dépaysement. De plus, ces endroits seront particulièrement vastes, puisque chaque carte (et il s'agit là d'une des grosses nouveautés du soft), est jouable aussi bien de l'extérieur (là, c'est normal), que de l'intérieur des bâtiments (là, c'est nouveau). Mais là où ça devient fort de sirop sport, c'est que les deux environnements sont totalement imbriqués. Je m'explique, suivez bien, je vais essayer d'être clair (et avec ce que j'ai bu hier soir, ce n'est pas gagné, croyez-moi). Les décors extérieurs sont réalisés dans un système mélangeant à la fois la 2D et la 3D. Ainsi, bien que la vue principale ressemble à s'y méprendre à de la 3D isométrique statique, il est possible d'effectuer des rotations d'angle de 90°, ainsi que des zooms avant et arrière. Bon vous voyez le trip, jusque-là, ce n'est pas sorcier à capter. Pour ce qui concerne les intérieurs, ceux-ci sont cette fois en « vraie » 3D, ce qui permet d'effectuer des rotations au pixel près, et d'utiliser la vue exacte que vous souhaitez. Voilà pour les bases du concept. Maintenant, là où, de coutume, les jeux séparent les moteurs « extérieur » et « intérieur », ici tout est lié. Grâce à cet ingénieux système, il devient possible de regarder à travers une fenêtre avant de rentrer dans une maison (pour voir où sont placés les gardes), snipper retranché dans une maison vers l'extérieur (et inversement, tirer de l'extérieur vers l'intérieur), regarder en bas d'une échelle avant de descendre, voir un des membres de l'équipe à l'intérieur d'une maison s'il passe devant la fenêtre, etc. Franchement, pour avoir eu le privilège d'admirer la chose pratiquée sous mes yeux, ce truc devrait nous apporter son pesant d'andouillettes de bon gameplay. De plus, le nombre d'intérieurs modélisés est absolument impressionnant (80 pour certaines cartes), sans oublier qu'aucune pièce ne ressemble à une autre.

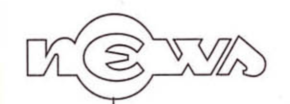


Pour le reste…

Pour le reste, on retrouve les recettes qui ont fait le succès de Commandos. Vous devrez ainsi gérer intelligemment les aptitudes des membres de votre équipe qui, dans sa globalité, est identique à celle du premier Commandos. On notera toutefois l'arrivée de trois nouveaux personnages, à savoir Natacha, Paul et Whiskey (un bull-terrier, si le docteur ne m'abuse). De nouvelles actions seront ainsi réalisables, comme la possibilité de voler des objets ou de les échanger entre les personnages. Ainsi, Wishkey sera fort utile pour transporter discrètement des items d'un membre de l'équipe à l'autre (des grenades par exemple), au nez et au casque des troupes ennemies. Autres aptitudes de vos gars : ils peuvent désormais se mouvoir dans l'environnement de façon beaucoup plus « naturelle », et ainsi escalader les murs, nager, grimper à la corde, faire du rappel, ou passer par une fenêtre à n'importe quel moment, du moment que cela est réalisable (et pas à seulement à certains endroit précis, comme auparavant). Enfin, un moteur physique dédié à cette tâche vous permettra de conduire un max d'engins, comme des jeeps, des camions, des tanks, des navires, des side-cars ou encore des voitures. La plupart du temps, ils feront partie intégrante du gameplay, afin de mettre au point de véritables tactiques de sioux. Bref, une fois encore, Commandos 2 s'annonce comme une grosse réussite, et bonne nouvelle, on n'aura plus longtemps à attendre pour en être définitivement persuadé. N'empêche, qu'est-ce qu'il suinte, Ta Race.

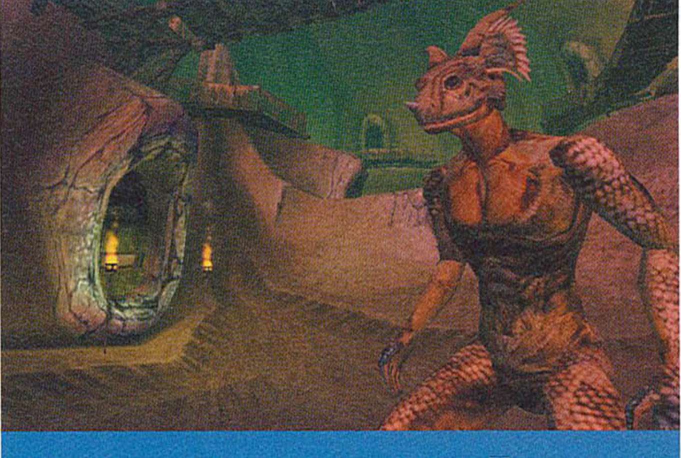
FISHBONE





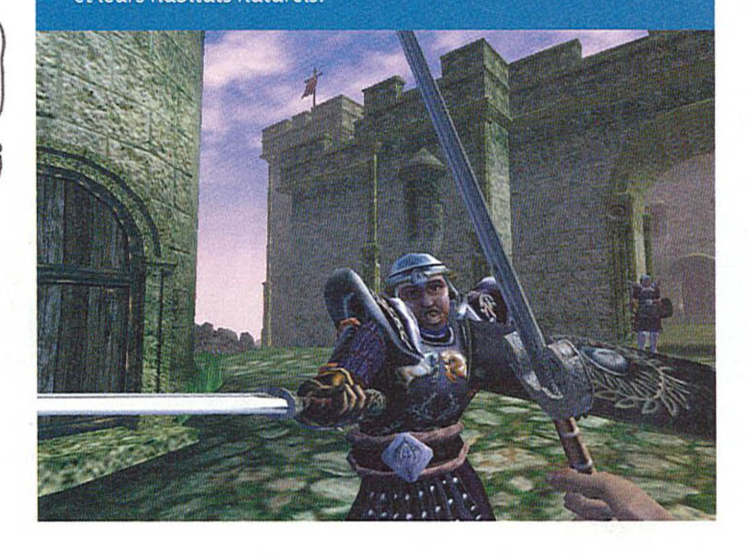
Le gros bug de BIND

Grâce à deux ingénieurs d'une société de sécurité informatique ricaine, on a évité le boxon ultime sur Internet. En effet, ils ont découvert, fort heureusement avant les pirates, une énorme faille dans le BIND, le logiciel qui se charge de traduire une URL en adresse IP. Par exemple, installé sur le serveur DNS de votre provider Internet, c'est le programme qui transforme le « www.joystick.fr » que vous tapez dans votre browser, en une adresse numérique utilisable par les routeurs Internet, ici 194.117.203.203. En exploitant la vulnérabilité de BIND sur les serveurs DNS centraux localisés dans les grandes capitales, les potentiels pirates auraient pu rediriger tout ou partie du trafic Internet vers n'importe quelle adresse, détourner les e-mails de toute la planète, bref, en clair : avoir tout Internet à leur botte. Un peu essoufflés, les experts en sécurité nous disent : « Plus rien à craindre les gars, on vient de patcher. » Alors on veut les croire.



Caisse à chats

Hop, ne ratons pas une nouvelle occasion de vous passer les nouveaux screenshots de Morrowind, qui s'annonce de plus en plus comme l'un des meilleurs jeux de rôle micro jamais réalisé. Ce mois-ci, nos amis les chats et nos amis les lézards, et leurs habitats naturels.



Des Canadiens privés de violence

En Colombie britannique, le jeu Soldier of Fortune s'est vu classé dans la catégorie « Vente restreinte à public adulte ». Bon en fait, je vais pas m'emporter là-dessus. On aurait eu affaire à « Barbie torche son poney », je me serais élevé contre la censure d'une certaine justice fasciste mais là, euh, non, finalement je vais plutôt fermer ma gueule.



Telex

Red Faction, le shooter 3D de Volition (avec les murs qui se trouent quand on leur tire dessus) est repoussé à l'automne 2001.

Oh, encore un jeu à licence

Les développeurs de Rebellion annoncent la mise en chantier d'un jeu de shoot à la première personne basé sur les comics « 2000 A.D. », plus particulièrement sur le personnage de Judge Dredd. Ouaip, le même que dans le film avec Stallone. Pas beaucoup d'infos sur le jeu, pas le moindre screenshot ; on ne sait même pas encore si ça sera de l'action pure et dure à la Quake ou bien un truc plus fin orienté aventure comme Deus Ex. Les développeurs lâchent juste quelques mots sur le moteur 3D, en nous expliquant qu'il sera de « quatrième génération » et permettra de modéliser Megacity One dans toute sa splendeur. Tout ça ne sortira sûrement pas avant fin 2002 ; on aura donc l'occasion de vous en reparler un bon milliard de fois d'ici-là.

Stevie mange à tous les râteliers

Kilkreek, vous connaissez ? Mais si vous savez, cette fille là, Stevie Case, qui croit encore que tout le monde l'admire parce qu'elle est l'une des seules quakeuses au monde alors qu'en fait, on s'étonne juste qu'elle sorte avec John Romero. Bon, toujours est-il qu'elle va quitter son poste de level designer à IonStorm pour aller rejoindre le CPL où sa tache sera d'animer les conventions de l'organisation. Attendez, si je comprends bien, elle quitte un post de level designer pour devenir hôtesse de salon ? Pour fêter ça, elle a lancé son propre petit site où ses nombreux fans pourront trouver des documents inédits, dont cette photo de Clinton et d'elle déguisée pour l'occasion en Monica Lewinsky.
http://www.stevana.com

To Stevana Case Congratulations, Bill Clinton

John Carmack enfin couronné

Ça devait arriver un jour. Dans son dernier bulletin officiel, l'Académie des Arts et des Sciences vient de révéler que John Carmack recevra, lors de sa cérémonie d'Awards, un grand prix pour l'ensemble de sa carrière. Nombre de sites de news ont repris cette annonce en cœur en se disant : « Oh tout de même, ça le fait les gars : les jeux vidéo enfin reconnus par les sciences ! Eh, Hawkins faut qu'il rejoigne notre clan de Quake. » Le seul problème, c'est qu'il ne s'agit pas du tout de l'Académie des Sciences des États-Unis, mais d'un vague truc appelé Académie des Sciences Interactives, probablement monté sous forme d'assoce de loi de 1901 par deux fans de Quake de quinze ans. Euh John, pour ta Cadillac et tes escort girls, ça va pas être possible.

Soirées chébrans chez les Sims



Les Sims n'en peuvent tellement plus de se vendre, que Electronic Arts n'aura bientôt plus assez de coffres pour entasser tout l'or généré avec les titres de la série. Et comme les joueurs en demandent toujours plus, les développeurs sont repartis au charbon pour nous sortir une nouvelle extension à pourvoir bientôt. The Sims House Party Expansion Pack arrivera au printemps et rajoutera des choses déjà entendues : de nouveaux persos, de nouvelles activités idiotes, de nouvelles musiques, objets et éléments d'architecture… Comme son titre l'indique, le titre sera orienté « réceptions », et les personnages se verront ajouter la possibilité technique de suivre en rythme la musique d'un D.J. Ah tiens, oui alors, ça valait vraiment le coup de faire un add-on.

SSI supporte tout et plus encore

Dans le chapitre « Je ne prends pas mes fans pour des cons », SSI frappe très fort. Non non, c'était pas du tout ironique, c'est même tout à fait vrai : la boîte vient d'annoncer la disponibilité sur son site d'un énorme patch pour Flanker 2.0, upgradant ce dernier jusqu'à la version 2.5. Les améliorations seront assez gargantuesques ; on y trouvera notamment un nouvel avion, le Mig29-K, et des scénarios plus dynamiques où les navires ennemis seront enfin animés et bougeront pour livrer des batailles maritimes avec les ennemis. Bientôt sur le www.flanker2.com. Si on voit encore se ramener un ou deux de ces patches (le dernier en date rajoutait des fonctions extraordinaires au jeu), on va arriver au même niveau de suivi que Falcon 4, une référence dans le genre avec Total Annihilation.

L'héritage de FrANce Télécom

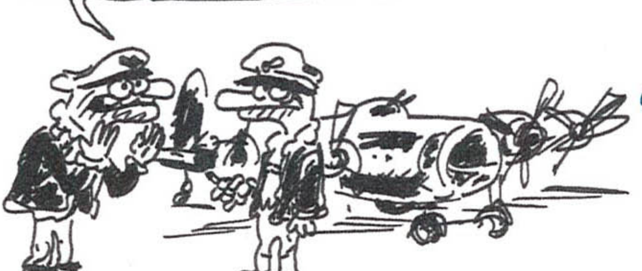
45 % des internautes sont américains. Les États-Unis sont suivis par l'Allemagne (5,6 %), le Canada (5 %), la Corée du Sud (4,6 %) et le Japon (4,6 %). Les experts estiment que grâce aux efforts déployés par France Télécom, la France devancerait maintenant le Lesotho, le Botswana et le Bhoutan. Ah non, pas le Bhoutan.

Il fAUt bien occuper les fonctioNNaires EUropéens

La Commission Européenne a mis tout un tas de gens en costard-cravate dans un grand bureau climatisé. Ils en sont ressortis quelques mois plus tard avec cette conclusion de la plus haute importance : les e-mails publicitaires non sollicités (le spam, quoi) coûtent 10 milliards d'euros par an aux utilisateurs d'Internet, en coût de connexion et perte de productivité. Nous voilà donc bien avancés. À mon tour, j'aimerais savoir combien a coûté cette étude bien débile aux contribuables européens.

www.sexb17.com

La news trépidante du mois, c'est celle des URL de sites de cul se trouvant dans la version commercialisée de B-17 Flying Fortress. Oui oui, le même jeu qui a fait la couv' du Joy numéro 122 et qui est un simulateur de vol tout ce qu'il y a de plus correct. La solution de l'énigme ? Des fichiers temporaires provenant d'Internet Explorer qui traînaient sur la bécane ayant servi à faire les masters. Bon Dieu, je ne voudrais pas calomnier qui que se soit ou avancer n'importe quoi, mais je pense que certains employés du développeur se rendent sur des sites pour adultes. La bonne nouvelle, c'est que ces URL n'apparaissent pas pendant le jeu au moment où on lâche quelques centaines de tonnes de bombes sur la ville de Dresde. Tuer des milliers de civils d'accord, mais en gardant les mains propres.



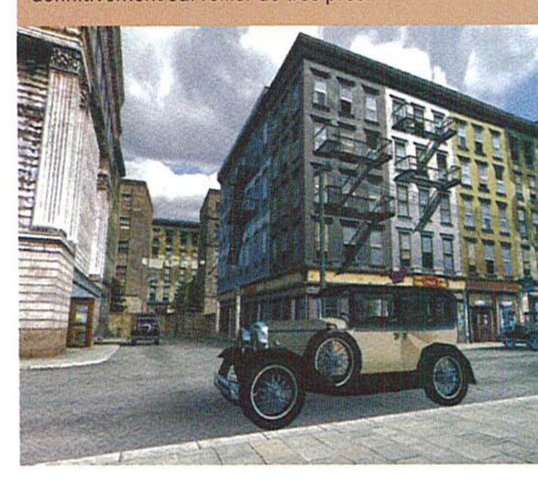
Telex

Les versions PC et Mac de Halo devraient sortir un peu plus tard que prévu. Bungie ne commencera à travailler dessus qu'après avoir terminé la version Xbox du jeu, qui devrait être prête pour le lancement de la console fin 2001.



Toujours aussi beau

Hop, juste pour le plaisir, voici les derniers screenshots parus pour Mafia, le prochain jeu des Tchèques d'Illusion Softworks. On évoluera dans une ville américaine de plusieurs kilomètres carré, modélisée avec un souci du détail effrayant, et on devra y effectuer de nombreuses missions pour gravir les échelons de la pègre locale. Mafia est prévu pour avril 2001. Un titre qu'il faut définitivement surveiller de très près.



Alors, je meurs ou pas ?

Des médecins danois viennent de terminer la plus grande étude épidémiologique jamais réalisée sur les potentiels effets cancérigènes des téléphones portables. De 1982 à 1995, ils ont suivi plus de 400 000 utilisateurs et n'ont finalement pas trouvé de corrélation entre l'utilisation de ces appareils et l'apparition de cancer du cerveau. Ils avouent tout de même n'avoir pas suivi de gros consommateurs et se gardent donc bien de réfuter tout lien entre la formation de tumeur et l'utilisation intensive de ces téléphones. Si vous vous êtes trouvé une soudaine passion pour la série « Cap des Pins » sur France 2 depuis que vous passez vos journées scotché sur votre portable, pensez donc quand même à consulter un spécialiste.

Les nouveaux martyrs

Scandale dans une université américaine, où un étudiant de la cité U a vu son ordinateur saisi par la police. Le motif ? Ce dernier contenait le site de son clan de Warcraft où l'on pouvait trouver des menaces de mort faites à l'intention d'autres joueurs. Bien sûr, ces « menaces » concernaient les pseudonymes des joueurs, du style « SbLuM33T tu vas crever à la prochaine partie ! ». Les policiers, un peu honteux, ont répondu que cette saisie n'avait rien à voir avec les faits, mais rentrait dans le cadre d'une enquête sur un hack lancé de cette même université.

SummoNer



Summoner est un jeu de rôle que nous prépare Volition, développeur récemment racheté par THQ. Le fait que le jeu soit destiné à la fois au PC et à la PlayStation 2, ainsi que l'annonce qu'il sera possible d'utiliser quatre pouvoirs spéciaux par personnage, laisse supposer que le gameplay se voudra « japanisant ».
Les derniers screenshots postés sur leur site dévoilent cependant un moteur graphique qui promet d'être des plus impressionnants. Summoner est prévu pour mi-avril 2001.
www.summoner.com

Les phrases à la con

Samedi 10 février 2001, 1h15 du matin Ivan Le Fou explique le fonctionnement de la rédaction de Joystick : « Forcément, quand y a un mec qui fait des trucs, c'est pratique. »

Joséba, maquettiste basque, le mardi 13 février à 17h45 devant le test de Black & White : « C'est quoi la marque de whisky qui se rapproche de Black & White ? »

ApPui encorE

C'est l'histoire d'un chirurgien, Stuart Meloy, qui implante des électrodes sur la colonne vertébrale d'une patiente. Ces électrodes changent le signal électrique transmis par les nerfs au cerveau et permettent, en utilisation normale, de diminuer les douleurs ressenties par les malades. Seulement là, Stuart Meloy, il se goure d'endroit et, inconscient de son erreur, il balance le jus. La patiente se met alors à pousser des petits cris extatiques. Et voilà, par une erreur de manipulation, ce chirurgien a découvert comment provoquer un orgasme sur commande en envoyant des impulsions électriques sur certains nerfs spinaux. Un projet utilisant cette technique est déjà à l'étude : implanté sous la peau, il s'agira d'un petit boîtier de la taille d'un paquet de cigarettes qui pourra déclencher des orgasmes à volonté par simple pression d'un bouton, comme dans la BD « Le déclic ». Bientôt, sous les couettes, on murmurera « Vas-y, enclenche l'auto-fire ».

Unreal partout

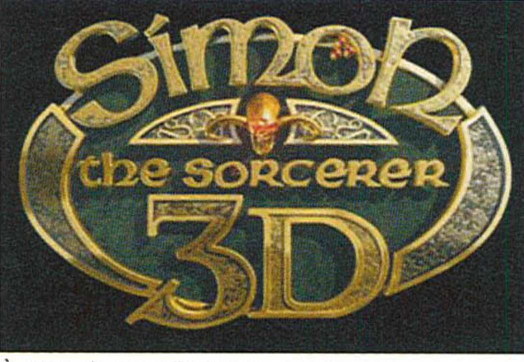
Hop, ça y est, c'est officiel, Infogrames l'annonce : Unreal 2 devrait sortir au premier trimestre 2002. Il sera aussi montré lors de l'E3, en mai prochain, à quelques élus - on en fera partie. Pour mémoire, la suite de cet excellent jeu de shoot ne sera pas développée par Epic mais par Legend Games, un studio qui a déjà bossé sur un add-on pour le premier Unreal (Return to Na Pali) et sur La Roue du Temps, très bon jeu de shoot médiéval sorti l'année dernière. Petite anecdote : Mark Rein, un des cerveaux d'Epic, a révélé que Unreal 2 ne sortirait pas sur PlayStation 2. La raison ? La nouvelle console de Sony ne sera pas assez puissante pour faire tourner la nouvelle mouture du moteur 3D qu'ils préparent. Ce moteur devrait aussi être utilisé pour le nouveau projet de Epic, tellement secret-défense que même la NSA n'est pas au courant. On sait juste que ça s'appellera Unreal Warfare. Donc ça ne va pas être un jeu de tennis.



Telex

Sony revoit ses estimations à la baisse : les ventes de PlayStation 2 dans le monde ne devraient pas dépasser les 9 millions d'unités cette année, soit un million de moins que le chiffre prévu il y a quelques mois.

C'est pour notre gueule



À notre plus grande stupeur, nous venons d'apprendre par son développeur que le jeu Simon The Sorcerer 3D ne sortira peut-être pas aux États-Unis, puisque son éditeur vient d'être vendu sans inclure ce titre dans la transaction. Le jeu sortira donc bien ici dans les temps mais du coup, faut il vraiment s'en réjouir ?

TimBrés

La folie du gratuit continue sur le Net. www.zairmail.com est un site qui se propose d'envoyer pour vous, gratuitement, n'importe où aux États-Unis, des lettres en courrier postal (en papier, donc). Vous allez sur leur site, vous tapez la lettre, l'adresse, et c'est parti. En échange, vous autorisez leur entreprise à insérer de la publicité dans l'enveloppe. Avant, je me demandais systématiquement : « Mais comment de tels sites font-ils pour ne pas faire faillite ? » Maintenant je connais la réponse : ils font faillite !

Telex

L'opérateur téléphonique Orange a racheté le nom de domaine www.orange.com pour une somme restée secrète, mais que l'on estime tout de même à 4 millions de francs.

TELEX

Canon vient de présenter un écran de 0,25 mm de profondeur. Lentement mais sûrement, on se rapproche donc de l'épaisseur d'une feuille de papier... On le verra peut-être de notre vivant, le fameux SmartPaper.





Ça fait plusieurs années que nous attendons Hostile Waters. Développé par Rage Software à Birmingham (Expendable, Incoming), Hostile Waters a déjà plusieurs E3 à son actif. Généralement, c'est pas bon signe mais comme je suis curieux de nature… Faut dire que le concept de ce jeu de stratégie n'est pas inintéressant. HW se veut le descendant de Carrier Command, un jeu de stratégie qui m'avait scotché plusieurs nuits à la grande



La pêche aux ressources.



époque de l'Atari ST. On y contrôlait un porte-avions futuriste. Aidé par des tanks amphibies (Walrus) et des avions de reconnaissance (Manta), on devait partir à la conquête d'un archipel d'îles. L'originalité de ce soft, c'était sa réalisation tout en 3D et la possibilité de programmer les actions des unités pendant qu'on s'affairait ailleurs sur le champ de bataille. Ouaip, trop bien le vieux Carrier Command.
Hostile Waters nous place donc aux commandes d'un porte-avions qui servira de base mobile. Avec un hélicoptère de transport, on pourra

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Rage Software

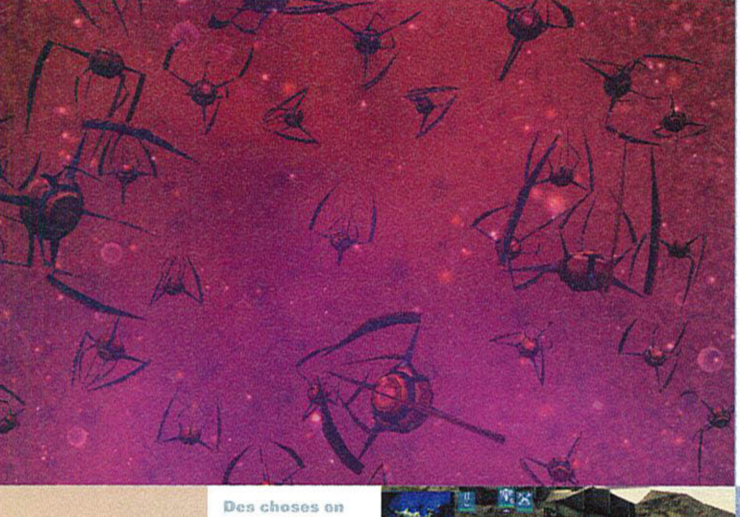
SORTIE PRÉVUE
Avril 2001

HOSTILE WATERS

décharger des unités sur des îles. On collectera alors des ressources ; puis on développera armes et technologies pour venir à bout d'un ennemi séculaire, lors d'une campagne d'un vingtaine de missions.
Je dois avouer que la découverte d'une nouvelle interface est toujours un moment difficile. On ne sait pas trop si les concepts sont trop originaux pour nous ou si l'ergonomie est juste ratée. Bref, Hostile Waters n'est pas très facile d'accès. Côté graphisme, le soft de Rage a pris bien du retard pendant ces trois années de gestation. Le moteur 3D n'est pas hideux mais il accuse un peu son âge et ne risque pas de concurrencer les dernières productions en date.
Bref de bref, faudra attendre le test pour porter l'estocade mais tout porte à croire qu'Hostile Waters ne se montrera pas à la hauteur de nos espérances initiales.

iansolo

Le briefing.



Des choses en suspension.





FILIALE DU N°1 EUROPÉEN DE LA DISTRIBUTION
PCCITY
INFORMATIQUE SPÉCIALISÉE

PUBLICIS CONSEIL PC CITY (France) SA au capital de 7 068 750 € - RCS Paris 429 977 135

Chez PCCITY.FR, LA LIVRAISON EST GARANTIE EN 48H* pour 30F seulement.

* Sauf sur certains produits mentionnés sur le site





Simplifions la Technologie



L'interface ne vous dépaysera pas ; quelques skills supplémentaires apparaîtront, histoire de vous offrir un plus vaste champ d'action.

>Genre : Tactique/Combat
>Éditeur : Interplay
>Développeur : 14 East
>Sortie : Avril 2001

joystick à voir sur le CD-Rom n° 124

FALLOUT TACTICS

Qui, parmi nous, n'a pas joué à Fallout ? Cette année, on attendait le troisième. Pas de bol, il n'y en aura pas. Du coup, vous vous retrouverez avec un groupe de six mercenaires, à diriger pour des missions précises dans le même univers débarrassé de la plupart de ses éléments de rôle. Vos personnages évolueront cependant en fonction de l'expérience acquise, qui se résumera en grande partie au nombre d'ennemis tués. Le soft utilisera le même moteur, habillé d'un graphisme amélioré, toujours accompagné d'une musique tripante. Mélange de Commandos et de Jagged Alliance, Fallout Tactics devrait vous offrir quelques bonnes suées : les niveaux d'agressivité de vos hommes et leurs nombreux skills vous permettront de développer des tactiques adaptées à chaque difficulté. Vous vous glisserez derrière les murs comme un voleur, snipperez, et prendrez votre adverse à revers pour l'expédier ad patres au plus vite. Les combats de Fallout poussés à l'extrême apparaissent prometteurs, mais on risque de se demander longtemps pourquoi les créateurs n'ont pas conçu un Fallout 3, alors que tout le matériel est à portée de main.

Kika

Après quelques minutes à découvert, vous comprendrez très vite comment tirer le meilleur parti du terrain pour avancer, invisible aux yeux des adversaires.





Quoi de plus efficace qu'un blindé pour éliminer tous les rats qui se cachent dans le niveau ?

DRAGONRIDERS

GENRE
Aventure/Action

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Ubi Soft

SORTIE PRÉVUE
Avril 2001

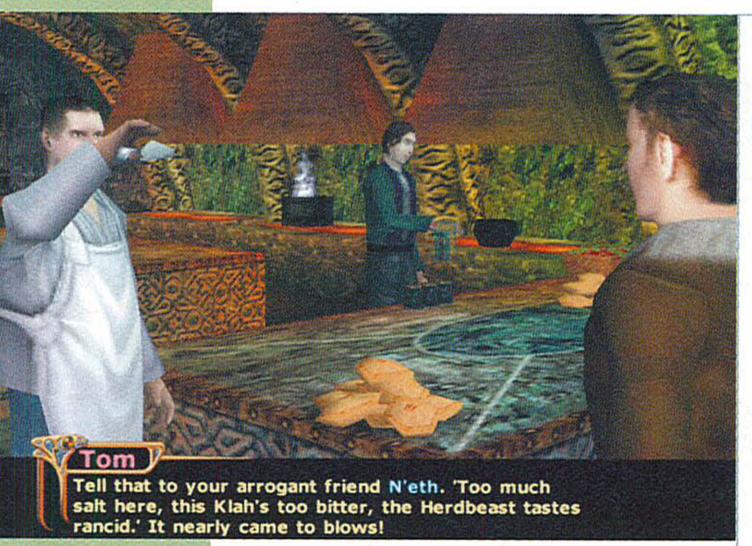
« Dragonriders », ça veut dire « Conducteursdedragon ». Pour ceux qui ont loupé le magazine du mois dernier, Conducteursdedragon sera une adaptation en jeu vidéo du monde de Pern, un univers développé par Anne Mac Affray dans ses romans « Les Légendes de Pern ». En gros, ça parle de dragons et des maîtres les chevauchant, qui ont des pouvoirs télépathiques puissants et qui passent leur temps à défendre la veuve et l'orphelin en massacrant soigneusement tout ce qui pourrait menacer ces charmantes petites victimes. Pour le principe, le jeu sera en 3D temps réel, avec plein de beaux décors à traverser, et quelque 160 bonshommes différents à rencontrer, sans compter les monstres communs qu'on aura le loisir de dessouder au passage. On pourra gérer D'Kor, le personnage, dans sa progression, en prenant en compte plusieurs caractéristiques, comme la célébrité ou la force, entre autres. Il sera aussi possible de s'occuper de sa monture, le Dragon Zenth en l'occurrence. Pour ce qu'on a pu en voir, on peut dire que Dragonriders est tellement rempli de bons sentiments, tant dans le travail fourni que dans l'adaptation des romans d'Anne Mac Affray, qu'on espère le voir sortir avec six bons mois de retard, ses défauts de gameplay en moins. Attention, je ne parle pas des bugs ; normal d'en rencontrer dans une version non finalisée. Non, là, le gameplay taille dans le mou constamment.



L'animation des personnages est encore loin d'être au point.

Les combats se font sans conviction, un peu comme les démarches des héros ; le background, pourtant riche, manque de consistance ; l'intrigue est scriptée au dernier degré ; les personnages, malgré tout le travail de modélisation qui a dû être fourni, sont juste laids, un peu comme les décors ; et les dragons ressemblent à s'y méprendre à d'immenses limaces ailées (vous savez, les grosses marronnasses qui traînent sur les feuilles de laitues). Pour achever le tout, l'histoire n'a aucun rythme. C'est sûr que des gens ont travaillé sur ce jeu : ça transpire la bonne volonté. Et c'est aussi vrai qu'on n'a pas l'impression que qui que ce soit ait voulu se foutre de la gueule du joueur. Non, si Dragonriders sort en l'état, ce sera juste un jeu dramatiquement raté, comme on peut dramatiquement rater une mayonnaise ou un beurre blanc, même si l'on utilise des ingrédients de qualité. Je crois que retarder sa sortie pour corriger tout ça serait une très bonne idée.

Pete **Boule**



Le jeu a tout du jeu d'ambiance : le décor et les personnages ont une importance primordiale pour le gameplay.



À tout moment, on pourra contacter sa monture grâce au lien télépathique que l'on a avec elle.

Le « Cavalier » et sa monture... Bonjour la taille de l'écurie !



LES TROIS ROYAUMES
LE DESTIN DU DRAGON

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Eidos

DÉVELOPPEUR
Overmax Studios

SORTIE PRÉVUE
Avril 2001

Développé par un studio chinois, Overmax, Les Trois royaumes – Le destin du Dragon s'annonce comme une grosse resucée de la série des Age of Empires.
Les trois royaumes sont une référence à un bouquin de l'excellent Luo Guanzhong qui décrit un célèbre épisode de l'Histoire de la Chine. En 184 avant l'acrobate, trois seigneurs guerriers partent à la conquête de la Chine et édifient trois royaumes rivaux. Hormis la portée immensément culturelle de ce scénario, on va vous demander, en tant que joueur, de bâtir votre propre régime, de développer de nouvelles technologies afin de lever une puissante armée et de réunifier la Chine.





Légende



Une noble tâche s'il en est.
Le graphisme en isométrique est soigné et sympathique (on peut jouer en 800x600 ou 1024x768). On retrouve l'exploitation classique des ressources : bois, fer, nourriture. Les petits esclaves cultivent le blé, élèvent des cochons, coupent le bois dans les scieries ou rampent au fond des mines. Mais il y a quand même quelques trucs plus originaux. Les développeurs ont introduit dans le jeu une trentaine d'objets particuliers à la culture chinoise de l'époque. Ainsi, on trouvera des matières premières comme la soie ou le salpêtre (pour la fabrication de la poudre noire).
S'il y a un domaine où Les trois royaumes se distinguent de AOK, c'est dans une gestion politique plus poussée. Parmi les paramètres que nous auront à gérer, on note : la collecte des impôts, les relations avec les pays étrangers, l'espionnage et la rétribution des dirigeants. Ces paramètres interagissent entre eux. À l'arrivée, on se retrouve aux commandes d'un véritable petit royaume. On pourra même recruter des sorciers et magiciens pour amplifier la puissance au combat.
Mais tous vos efforts de gestion n'ont qu'un seul but : lever la plus grosse armée et partir à la conquête des deux royaumes adverses.
Le Destin du Dragon offrira aux petits généraux en herbe six différents types d'infanterie et cavalerie, ainsi que neuf armes différentes.
Les généraux possèdent une personnalité propre et des aptitudes particulières au commandement des troupes. Celles-ci sont obtenues par conscription : on enrôle des civils ou des paysans, que l'on entraîne ensuite dans les baraquements... Pour l'instant, je n'ai pas trouvé sur cette version preview de commandes pour mettre les soldats en formation.
Remarquons aussi l'originalité du système de double carte : une carte pour les villes et une autre pour le terrain.
Tout ça pour dire que Les Trois Royaumes s'annonce comme un Age of Kings à la sauce chinoise. Il y a moins de civilisations différentes ; à l'inverse, les options de gestion semblent plus fouillées. Les amateurs de stratégie temps réel à l'ancienne devraient garder un œil intéressé sur le test très bientôt.

Iansolo

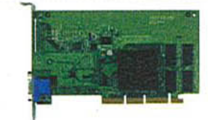


Légende



Soyez au cœur de l'action

ABIT
Your Reliable Partner



Carte graphique ABIT Siluro GF2 MX
Accélérateur 3D nVidia NV11
Système TwinView avec sortie TV S-Video



ABIT Home Theater 5.1 Dolby Digital
Enceintes Home Cinema SP50 ou SP51
Carte son AU10 avec Télécommande
Livrée avec WinDVD (version complète)

Pour Jeux, DVD et Applications Multimedia

ABIT Computer Corporation
Rendez-nous visite sur www.abit.nl
market@abit.com.tw




TEL: 01 45 73 68 88



TEL: 01 41 47 67 67

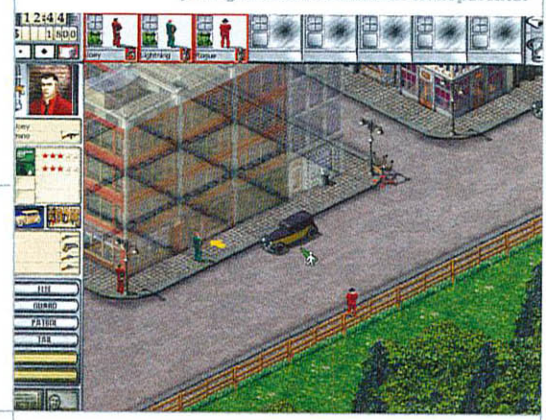


Une carte simple et facile d'usage pourra nous donner une idée de nos possessions territoriales et « administratives ».

C'était cool, la prohibition. Cette folle période qui s'est étendue du 17 janvier 1920 au 5 décembre 1933, avait le chic de vouloir appliquer à la règle le 18e amendement du gouvernement américain de l'époque. Celui-ci interdisait toute consommation d'alcool dans le pays. Du coup, se rappelant le vieil adage « Il est interdit d'interdire », la population se lança dans une frénétique consommation de spiritueux, se rendant du même coup hors-la-loi, et, de fait, donnant un coup de pouce et un appui populaire à toute organisation mafieuse qui se respectait. C'était le printemps des gangsters. Toute cette époque va re-apparaître sur nos chers PC, puisque Hothouse Creation,

GANGSTERS 2

Pour rendre le jeu plus lisible, les bâtiments autour des protagonistes deviendront transparents.



GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Eidos

DÉVELOPPEUR
Hothouse Creation

SORTIE PRÉVUE
Avril 2001

On pourra se servir de véhicules, et, bien sûr, tirer sur ceux des autres.

De jour comme de nuit, et par tous les temps, la guerre des gangs aura bien lieu...



le développeur anglais, va nous faire une suite à son jeu Gangsters, et, partant du principe que le premier chapitre n'était pas très bon, on se dit que ça ne pourra être que meilleur (devant la complexité de l'interface et l'inaccessibilité du jeu lui-même, aucun test n'a été fait dans Joystick, seules deux news en parlent dans les numéros 100 et 101).
Ça s'appellera Gangsters 2, et ça nous plongera dans ce monde dépravé de la prohibition.
En gros, on devra se venger de l'assassinat de son Parrain de père, en organisant une véritable guerre des gangs sur quelque vingt scénarios différents. Un peu à la manière d'un « Syndicates », on aura à gérer huit hommes tous plus ou moins spécialisés dans certaines compétences (mitraillage, distillation, cambriolage, extorsion, corruption, charme), dans toute une série de villes où le contrôle des territoires, et des bâtiments clefs - comme les commissariats et les bordels - prendra une importance primordiale. Ça se présentera comme un jeu de stratégie temps réel, et ça nous montrera les élucubrations des protagonistes dans une cité présentée en perspective isométrique. Toute une série de facteurs seront pris en compte dans chacun des niveaux proposés, à commencer par des actions diurnes ou nocturnes, en passant par une gestion du climat (pour modifier par exemple l'état de vigilance des indics et des espions), pour arriver même jusqu'à la gestion de la corruption des autorités locales.
Manifestement il y aura de quoi s'occuper.
Et pour s'occuper d'avantage, se sera, bien sûr, jouable en réseau.

Pete Boule

COSSACKS EUROPEAN WARS

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Focus Marketing

DÉVELOPPEUR
GSC Game World

SORTIE PRÉVUE
Avril 2001

C'était chouette, les guerres, aux XVIe, XVIIe et XVIIIe siècles. Une époque où la guerre faisait « classe ». Des champs, forêts, et rivages fréquemment envahis par une foule de bonshommes tous endimanchés dans des costumes raides, colorés et inconfortables. Ça se foutait en rangs d'oignons, puis, sous l'impulsion d'un fin stratège, tout le monde allait se rencontrer au milieu du terrain de jeu au signal de départ, donné par une rangée de canons. Quelques cris et cadavres plus tard, tout le monde partait, épuisé mais heureux, surtout lorsqu'on pouvait rentrer dans les foyers de ses ennemis vaincus pour y égorger leurs fils, leurs compagnes.

Eh oui, après l'effort, le réconfort

Cette folle époque allant de la Renaissance au siècle des Lumières sera très riche en enseignements visant à transformer la guerre en dentelles, en guerre moderne. Histoire de nous faire revivre avec délice cette époque de grands changements humains et tactiques, Focus édite Cossacks : European Wars, un jeu de stratégie temps réel développé par GSC Game World, un studio ukrainien. On pourra enfin s'exprimer en matière de technologie guerrière du siècle des Lumières, grâce à la reconstitution de quelques batailles célèbres de cette époque. Bien que le jeu nous rappelle fortement Age of Empires 2, la diversité qu'il nous offrira risque d'en réjouir plus d'un. Pour commencer, on peut jouer l'un des 16 pays d'Europe disponibles, avec, pour chacun d'entre eux, des designs appropriés, tant dans les architectures de bâtiments que dans la modélisation des trouffions. Comme d'habitude dans ce genre de jeu, il faut exploiter les ressources du territoire dont on a la responsabilité, qu'elles soient minières, agricoles, ou encore intellectuelles, en construisant des universités par exemple. Une arborescence technologique proposant plus de 300 découvertes et innovations nous permettra de trouver des gadgets très rigolos, comme le mortier pour faire des cadavres en dehors d'une ligne de visée, ou encore la montgolfière comptant les cadavres que l'on vient de créer en dehors de ladite ligne de visée. Les batailles se feront sur tous les terrains possibles, même les plus mouillés puisque quelques bonnes batailles navales seront possibles. Pour pousser l'aspect « guerre de trente ans sur trois siècles », il est aussi prévu de discipliner ses troupes en leur faisant prendre des formations plus ou moins efficaces en défense ou attaque, selon le relief du terrain. De plus, pour convertir certaines populations locales, réticentes à donner leur territoire, il sera possible de leur envoyer des prêtres avec l'armée, ce qui donnera une pointe de cynisme bien utile dans ce genre de jeu. Enfin, pour se mettre correctement en appétit, quelque 8 000 unités pourront être affichées sur des écrans de jeu permettant de taper dans le 1600x1280 ; les plus grandes des cartes pourront compter 36x36 écrans en 1280x1024. Comme quoi, le jeu sera vraiment optimisé pour se faire rencontrer plein de mecs en même temps. Et quand on sait qu'il pourra accueillir 8 joueurs en réseau, on se dit qu'il va y avoir du monde qui va crever.

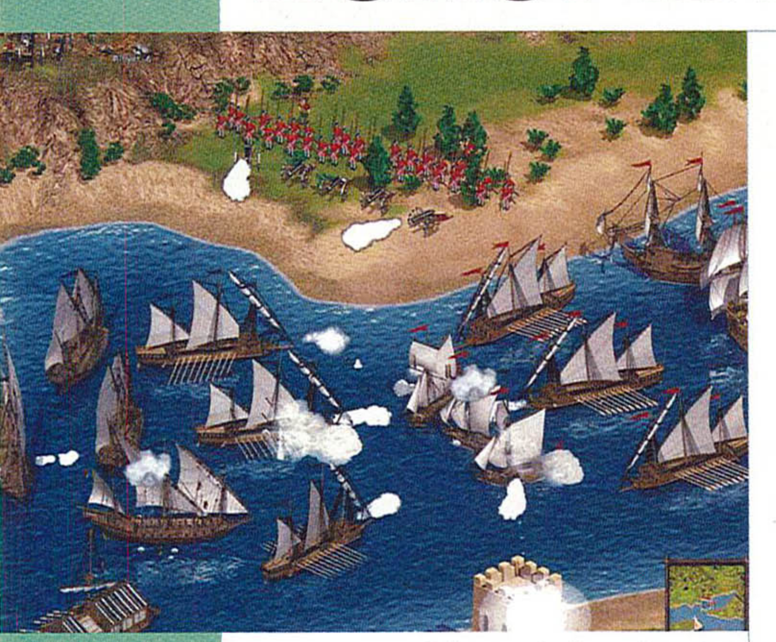
Pete Boule



On pourra faire des formations, plus ou moins utiles pendant les batailles.

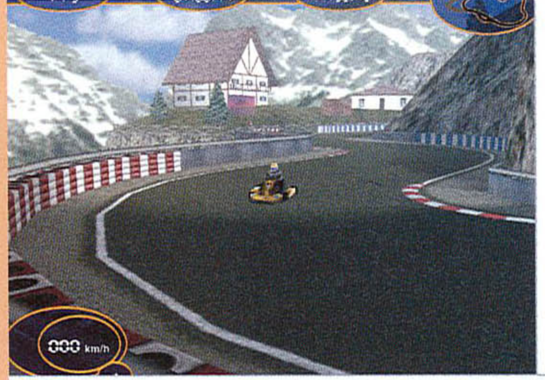


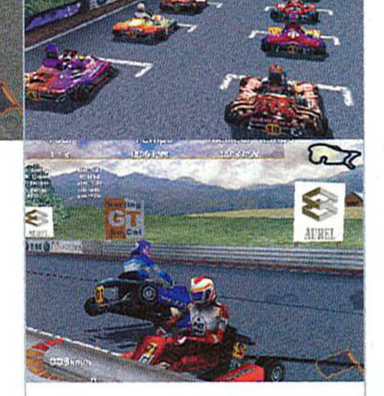
Le jeu sera capable d'afficher un grand nombre de futures victimes en même temps.



De la mer ou des fleuves, les navires auront tout loisir de bombarder les positions ennemies.

Pas de révolution à attendre côté graphisme, c'est honnête mais sans les petits plus qui font le charme d'un jeu sur PC.





Chez nous, à Joystick, le kart est une affaire sérieuse. Alors, quand les petits Français de chez Microïds viennent nous montrer la dernière création de leur studio d'outre-Atlantique, un jeu de kart justement, tout le monde y passe. Moi d'abord, hein, parce que bon, faut bien faire l'accueil et chauffer le siège avant les vrais pilotes : le moteur graphique ne casse pas des briques, loin de là, mais bon, c'est tout

GENRE
Courses de karts

EDITEUR
Microïds

INTERNATIONAL KARTING

DÉVELOPPEUR
Microïds Canada

SORTIE PRÉVUE
Avril 2001



International Karting n'est pas une simulation, mais un jeu clairement orienté arcade.



plein accéléré 3D et ça sent la conduite arcade à plein volant.
Après c'est au tour de Gana, et son style de conduite nerveux. Et ça se déhanche, et ça serre les dents… « Glisse pas beaucoup », qu'il marmonne. Il fait place à Fishbone. Dégaine bourrue, l'œil fatigué par de longues nuits de lutte vaine à F1 Racing Championship contre Photoshop (cf. la bande dessinée du Booklet Soluces de ce mois-ci). « Je vais prendre un 250cc… », lâche-t-il en roulant des mécaniques (une expression à prendre au sens littéral en ce qui le concerne, car cet homme est en partie fait de métal), ignorant les avertissements selon lesquels ces modèles ne sont pas encore réglés. Et quelques minutes après : « Houla, ça rame là, non ? C'est carrément pas conduisible. » Il laisse sa place à Lord Casque Noir. « Ben les gars, c'est pas accéléré 3D là, c'est normal que ça rame ! » Ah, ah, c'est parfois taquin une version preview. Nous rions tous en nous tapant dans le dos. Plus sérieusement, International Karting (tiens, à propos, le titre est provisoire) permet de conduire trois cylindrées de karts (100, 125 et 250cc) sur une vingtaine de circuits, avec un mode « Carrière » gérant écuries, sponsors et upgrades du véhicule. On attend de voir la version finale, mais International Karting devra faire beaucoup de progrès en deux mois s'il veut se placer à hauteur de René Arnoux Karting.

Ivan Le Fou

Les karts ne pourront se pencher sur deux roues qu'à la suite d'une collision.







Tiens, un revenant ! Off Road, on l'avait déjà vu passer en preview mhhhh…cela fait bien un an, à vue de mémoire défaillante. Un peu comme Hostile Waters, qu'on voit ce mois-ci resurgir après plusieurs années de silence. Ouais, je ne connais pas les tenants et aboutissants de ces retards, mais question sorties de softs, on peut pas dire qu'ils aient la rage, chez Rage. Désolé. Bon, bah c'est reparti pour une preview, hein. J'aurais bien fait un copier-coller de ce que j'avais écris à l'époque, mais je ne suis pas aussi fainéant que ça quand même. Comme ne le laisse absolument pas présager son titre, Off Road est un jeu de course à vocation tout-terrain tout à fait orienté arcade. Le principe n'est pas la mer à boire à comprendre (oui, j'ai décidé de faire dans la formule de tueur aujourd'hui) : vous choisissez une caisse, vous tournez, vous essayez de gagner. C'est vieux comme le monde, et Off Road n'a pas l'intention de rajeunir le concept. Notez que le championnat



Attention, les tonneaux ça fait mal.

OFF ROAD



GENRE
Course tout-terrain

ÉDITEUR
Rage Software

DÉVELOPPEUR
Rage Software

SORTIE PRÉVUE
Avril 2001

solo propose une sorte de mode Carrière, puisque vous devrez répondre à des offres d'emploi pour éventuellement changer d'équipe, avec des objectifs de résultats à la clef. Il sera également possible d'améliorer les performances de votre engin, grâce à de nouveaux équipements que vous gagnerez en fonction de votre classement. Pour ce qui concerne les courses, elles se dérouleront dans neuf environnements différents, allant des pistes boueuses aux sableuses, en passant par les neigeuses. En cours de compétition, vous aurez la possibilité d'utiliser un nitro, histoire de gagner à la « loyale ». Enfin, il sera possible de jouer à deux en écran splitté, et jusqu'à huit en LAN ou sur le Net. Bon, bah voilà, la suite en avril. Enfin normalement.

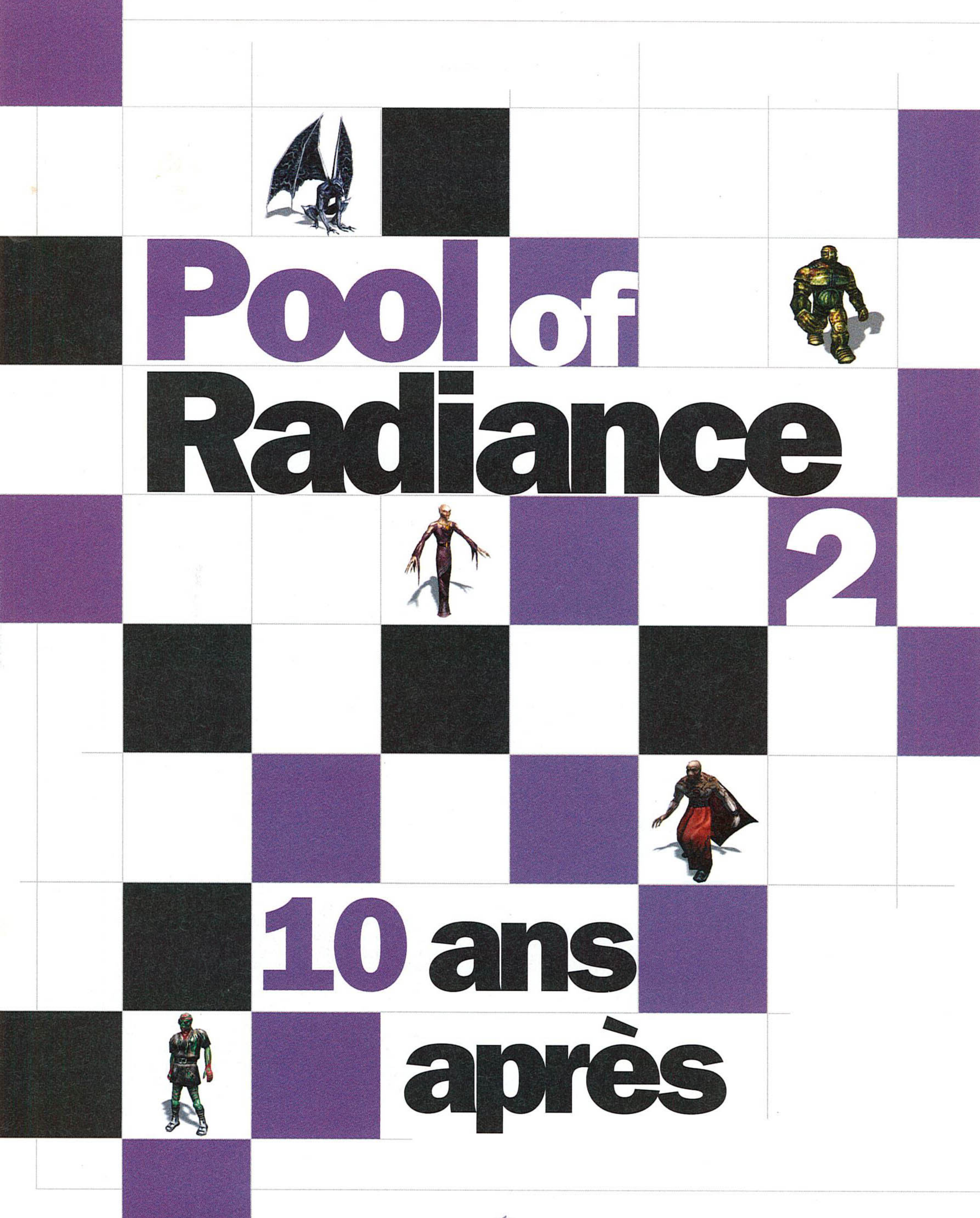
Fishbone



Attention, la neige ça glisse.



Attention, l'eau ça mouille.



Pool of Radiance 2

10 ans après

Pool of Radiance 2, alias Ruins of Myth Drannor, s'inscrit dans la pure lignée du premier Pool of Radiance de SSI, qui marqua énormément les rôlistes lors de sa sortie, en l'An de grâce 1988. Avec sa licence AD&D 3e édition, son successeur a peu de chances de déplaire aux fans. Mais va-t-il pour autant les emballer ? Est-ce vraiment dans les vieux pots qu'on fait les meilleures recettes ?

par Wanda Dumas



Pool of Radiance 2 se veut une transposition à la lettre du jeu de rôle papier. C'est en tout cas le parti qui a été pris dès le départ par les protagonistes de l'affaire. L'éditeur voulait un jeu de rôle au tour par tour, comme l'a été en son temps le premier Pool of Radiance. Du coup, quitte à replonger aux sources du jeu de rôle, le directeur du développement de Stormfront Studios, Mark Buchignani (voir son interview) a décidé de pousser à fond les sensations apportées par le jeu papier. Pool of Radiance 2 est donc officiellement un pur Dungeons & Dragons, avec l'ordinateur dans le rôle du Maître de Jeu, pour informer le joueur de ce qui se passe et pour se taper les calculs à partir de toutes les règles contenues dans les trois volumes de AD&D 3e édition. Les puristes apprécieront le soin apporté à l'histoire, écrite par deux écrivains de chez Stormfront – rien que ça – à partir d'une trame imposée par Wizards of the Coast (le détenteur de la licence AD&D). Ils apprécieront également la richesse des environnements réalisés par les concepteurs du jeu, qui sont allés piocher sans retenue dans l'univers des Forgotten Realms pour recréer et faire vivre les différents lieux de Pool of Radiance 2 de la manière la plus crédible possible. Ils apprécieront



Voici le screenshot le plus récent du jeu. C'est le seul sur lequel figurent les ombres. Sauf que les ombres ne bougent pas. Ben ouais, ce n'est que de la 2D.

Genre Dungeons & Dragons **Éditeur** SSI **Développeur** Stormfront Studios, États-Unis **Sortie prévue** Été 2001

aussi la possibilité d'accéder à une description détaillée – et chiffrée – de chaque personnage, objet, ennemi, arme, etc. Ils apprécieront enfin la beauté visuelle du jeu, avec des décors 2D hyper chiadés, des persos 3D extrêmement bien animés, et des effets visuels (également 3D) plutôt bluffants.



Pour soigner vos persos, vous aurez aussi à votre disposition l'arsenal de sorts de soins qui va bien.

Respect des Règles

Pour tirer vos persos, rien de plus classique : vous choisissez d'abord votre race (humain, nain, elfe, hobbit, orc, etc.), puis votre classe (guerrier, barbare, rôdeur, sorcier, voleur, prêtre, paladin ou moine), puis votre alignement, le cas échéant. L'ordinateur tire ensuite les dés, et vous pouvez affiner vos stats en répartissant un certain nombre



Les sorts comme celui-ci sont à double tranchant : si des membres de votre équipe sont trop près de leur cible, ils peuvent se révéler plus néfastes que bénéfiques.

de points entre vos caractéristiques de base. Pour finir, il ne vous reste plus qu'à choisir une apparence et un nom pour votre perso. Vous pourrez ainsi créer jusqu'à huit personnages différents ; entre un et quatre seront sélectionnés pour former votre équipe et démarrer l'histoire dans la cité en ruines de Myth Drannor, où commence votre enquête sur le Pool of Radiance, 10 ans après la fin du premier jeu Pool of Radiance. Par la suite, d'autres Personnages Non Joueurs (PNJ) se joindront à vous, faisant monter l'effectif de votre équipe dans une limite de six personnages maxi. Au fil de vos vagabondages, vous pourrez ponctuellement extraire un personnage de cette équipe, afin de le diriger indépendamment des autres. Exemple : pour déjouer ce que vous soupçonnerez être un piège, pas besoin d'envoyer tout le monde au casse-pipe, votre voleur suffira à la tâche. Et pendant que celui-ci fera sa petite affaire, les autres attendront bien sagement. Ce qui ne veut pas dire que vous pourrez en profiter pour batifoler allègrement où bon vous semble : pour respecter l'esprit d'équipe du jeu papier, votre zone d'action sera limitée de telle sorte que vous aurez toujours tous vos persos à l'écran. Même chose pour l'expérience : à chaque montée de niveau, c'est toute l'équipe qui progressera en même temps. Là, pour chacun de vos personnages, vous choisirez la classe à augmenter, en sachant que seize est le niveau maximum par classe, et trente-deux le niveau maximum que vous pouvez cumuler, toutes classes confondues. L'ordinateur se chargera ensuite d'augmenter vos différentes compétences et caractéristiques en conséquence de votre choix.



Un des gros points forts du jeu est indiscutablement le soin apporté aux animations des persos. Très fluides, très belles, très tout. Merci monsieur Jeff Weir.



Le système des combats

Quand votre équipe entre dans le champ de perception d'un ennemi, ou le contraire, l'ordinateur enclenche automatiquement le mode Combat. Comme dans le jeu papier, il tire les dés pour déterminer l'ordre d'intervention de chacun des protagonistes en tenant compte de leur bonus d'initiative. Ensuite, chaque combattant a tout le temps d'effectuer qui son mouvement, qui son coup, qui son lancer de sort. En effet, en mode de base, Pool of Radiance 2 offre un temps infini entre chaque action. Mais pour éviter que certains joueurs ne réfléchissent pendant des heures – ce qui peut être assez gênant en multijoueur – ou pour rajouter un sentiment d'urgence aux combats en solo, vous pourrez également actionner une sorte de petit sablier, dont vous déterminerez vous-même la durée (entre 0 et 15 secondes environ), qui limitera ce temps entre les actions.



Le résultat du tirage effectué par l'ordinateur, c'est ce que vous voyez en haut à gauche de votre écran. Chaque cristal représente un membre de votre équipe, tandis que chaque tête de streum rouge représente un ou plusieurs ennemis.



Chuck Yager, producteur du jeu, est également un rôliste forcené. C'est la première fois que je rencontre un producteur aussi passionné.

Poudre aux Yeux

N'empêche qu'au-delà de toutes ces intentions en apparence très louables, moi j'ai quand même été déçue. Le Maître de Jeu, qui est censé nous commenter les événements marquants de l'histoire, eh bien figurez-vous que vous ne l'entendrez que dans les cinématiques. Du coup, peut-on vraiment parler d'un Maître de Jeu ? Cette notion implique que l'ordinateur s'adapte aux actions de votre équipe, non ? Une scène pré-rendue, ça ne symbolise pas tellement le summum de l'adaptabilité, à mon sens… Bon, j'avoue que mes visites aux développeurs d'Arcanum et de Morrowind m'ont peut-être rendue un peu élitiste. Cela dit, dans Pool of Radiance 2, absolument rien ne changera : la trame de l'histoire a été fixée une fois pour toutes, et quelle que soit votre équipe, quels que soient la personnalité et l'alignement des personnages qui la composent, le jeu réagira à votre présence de la même manière. De plus, vos actions n'auront aucun effet sur votre alignement, dont l'intérêt se révèle au final purement « esthétique ». Le problème, c'est qu'une histoire qui s'adapte à vos personnages, ça ne relève plus uniquement de la théorie : Baldur's Gate 2 nous a déjà offert ça. Bioware

nous a prouvé que même si Dungeons & Dragons reste la star indiscutable des jeux de rôle papier, cela ne justifie pas qu'on en porte aussi strictement les règles sur PC. Le système est super bien foutu, là n'est pas la question, je suis pas en train de mésestimer ses mérites, mais licence AD&D ou pas, les ordinateurs d'aujourd'hui ont un potentiel qui peut servir à autre chose qu'à gérer une grosse base de données. Car c'est un peu l'impression que me donne ce jeu : une grosse base de données, avec une histoire bien linéaire par dessus, et de jolies images pour illustrer le tout. Bref, à vouloir nous faire retrouver les sensations du premier Pool of Radiance, je me demande si les développeurs ne se sont pas tout simplement en train de nous faire un jeu vieux de 10 ans qui aurait l'air – mais pas la chanson – d'un jeu d'aujourd'hui...



Et Langue de Pute

Permettez-moi de vous le dire encore une fois : la seule chose à laquelle vous pourrez vous fier pour savoir ce que vaut ce jeu, c'est le test. Moi, finalement, je ne fais que juger des intentions. Si elles me séduisent, je m'emballe. Si elles me déçoivent, je ne vous parle même pas du jeu. Sauf s'il s'agit d'un titre très attendu, genre Warcraft 3 ou Pool of Radiance 2, histoire de vous mettre en garde pour que vous ne vous emballiez pas trop vite, quoi. Non mais sans blague, vous trouvez que c'est une solution, vous, de reproduire les vieilles recettes à la lettre ? Mais si vous vous précipitez tous sur ce jeu, les éditeurs vont croire que c'est ça, la solution. Et vous croyez qu'ils vont continuer à financer des projets qui vont de l'avant, qui prennent des risques ? À quoi bon ? Si la frilosité s'avère rentable... Oui, vous aussi, vous êtes responsables de l'avenir de cette industrie. Si vous avez envie que les éditeurs comprennent dans quelle direction il faut aller, il n'y a qu'une façon de leur faire passer le message : avec votre porte-monnaie. Et puis en faisant un maximum de prosélytisme. L'autre jour, je me suis engueulée avec un vendeur qui me soutenait mordicus que les jeux du Top 10 de son magasin étaient meilleurs que Deus Ex. Et puis quoi encore ? Bon, allez, faut que je me calme, moi. Je vais me mater un petit film ça va me faire du bien. Et puis, il faut aussi que je vous donne les dernières infos sur ce jeu : la première fois que vous rencontrerez un PNJ, vous entendrez sa voix. Ensuite, vous communiquerez avec lui de manière traditionnelle, via du texte. Le jeu ne proposera pas de niveaux de difficulté, mais certaines choses, parmi les quêtes annexes, seront assez difficiles pour n'être accessibles qu'à eux. Tiens, à propos de quêtes annexes, sachez que la quête principale est aujourd'hui évaluée à 50 ou 60 heures, auxquelles il faut rajouter entre 20 et 30 heures pour les petites quêtes secondaires.

La méchante reine Kya Mordrayn.

Les subtilités de l'interface

L'interface de Pool of Radiance, ce n'est pas exactement ce dont je rêve la nuit, mais qui a dit que j'étais ici pour rêver ? Les icônes en bas à gauche permettent d'accéder aux menus de base, genre le livre des quêtes ou la carte. Quant aux icônes en bas à droite, elles ont pour vocation de vous fournir des informations en temps réel sur ce qui se passe dans le jeu. Les petites barres de couleur, par exemple, représentent chacun de vos personnages, et leur niveau de remplissage vous indique leur état de santé. La couleur de la petite tente, juste à côté, vous permet d'identifier les endroits sûrs (tente verte), où vous pourrez panser vos blessures après un combat difficile (on guérit en dormant), par opposition aux endroits dangereux (tente rouge), où l'ennemi rôde. Le triangle placé au-dessus de la petite tente sert à verrouiller n'importe quelle formation, obtenue en sélectionnant tout à tour chaque personnage de votre groupe (via l'icône la plus à droite) et en changeant sa position par rapport aux autres. C'est-y pas cool la vie ?

Dans cet abri elfe, votre équipe peut roupiller tranquillou.

Interview de Mark Buchigan

Directeur du développement de Stormfront Studios



Interview de Mark Buchignan, Directeur du Développement de Stormfront Studios

Joystick : Quel a été votre rôle sur Pool of Radiance 2 ?

Mark Buchignan : J'ai commencé par définir le concept du jeu, c'est-à-dire la façon dont nous allions implémenter cette licence. Ensuite, avec deux autres personnes, nous avons affiné ça en décidant de l'environnement et des monstres – leur positionnement au cours de l'histoire et de quelle manière ils agiraient – ainsi que des trésors et des puzzles.

Quelle marge de liberté avez-vous eue par rapport à la licence ?

Les grandes lignes de l'histoire et les protagonistes principaux nous ont été imposés, mais le reste a été créé chez nous. Pareil pour les objets magiques : le jeu en contient environ un millier, mais seuls les plus simples sortent tout droit du livre. Au fur et à mesure qu'on a avancé dans le jeu et qu'il est devenu de plus en plus riche, on a extrapolé les règles et l'univers pour créer des choses nouvelles mais cohérentes.

Etes-vous un rôliste ?

Je n'ai pas trop eu le temps de jouer au cours de ces deux dernières années, mais sinon, je joue à Dungeons & Dragons depuis 1976.

Sur quels autres jeux avez-vous travaillé, avant celui-ci ?

Je n'ai pas travaillé sur le premier Pool of Radiance, qui est sorti en 1988. Mais j'ai participé à des extensions pour la Gold Box, au début des années 90, et notamment à Neverwinter Nights, la première extension multijoueur. Ensuite, j'ai travaillé sur Stronghold, qui était un mix entre Dungeons & Dragons et Sim City, et qui a été copié par les jeux de Stratégie Temps Réel sur pas mal de points. Puis j'ai participé à des jeux divers : des jeux de sport, un jeu Star Trek…



Quel genre de jeux aimez-vous ? Avez-vous une philosophie de création ?

Non, je n'ai pas de philosophie de création. Mes jeux préférés sont plutôt des simulations, et plutôt au tour par tour : Civilization, les quatre séries de jeux Gold Box… Je préfère les jeux où on passe davantage de temps à penser qu'à réagir. En d'autres termes, je ne suis pas tellement fan de Quake.

Mais pourquoi ne pas avoir adapté votre histoire aux choix des joueurs ?

Parce que c'est difficile de simuler sur PC la souplesse d'adaptation propre au jeu papier. Nous ne faisons généralement pas ce genre de choses.

Quel est l'intérêt de porter ce jeu sur PC, à part pour qu'il se tape tous les calculs chiants ?

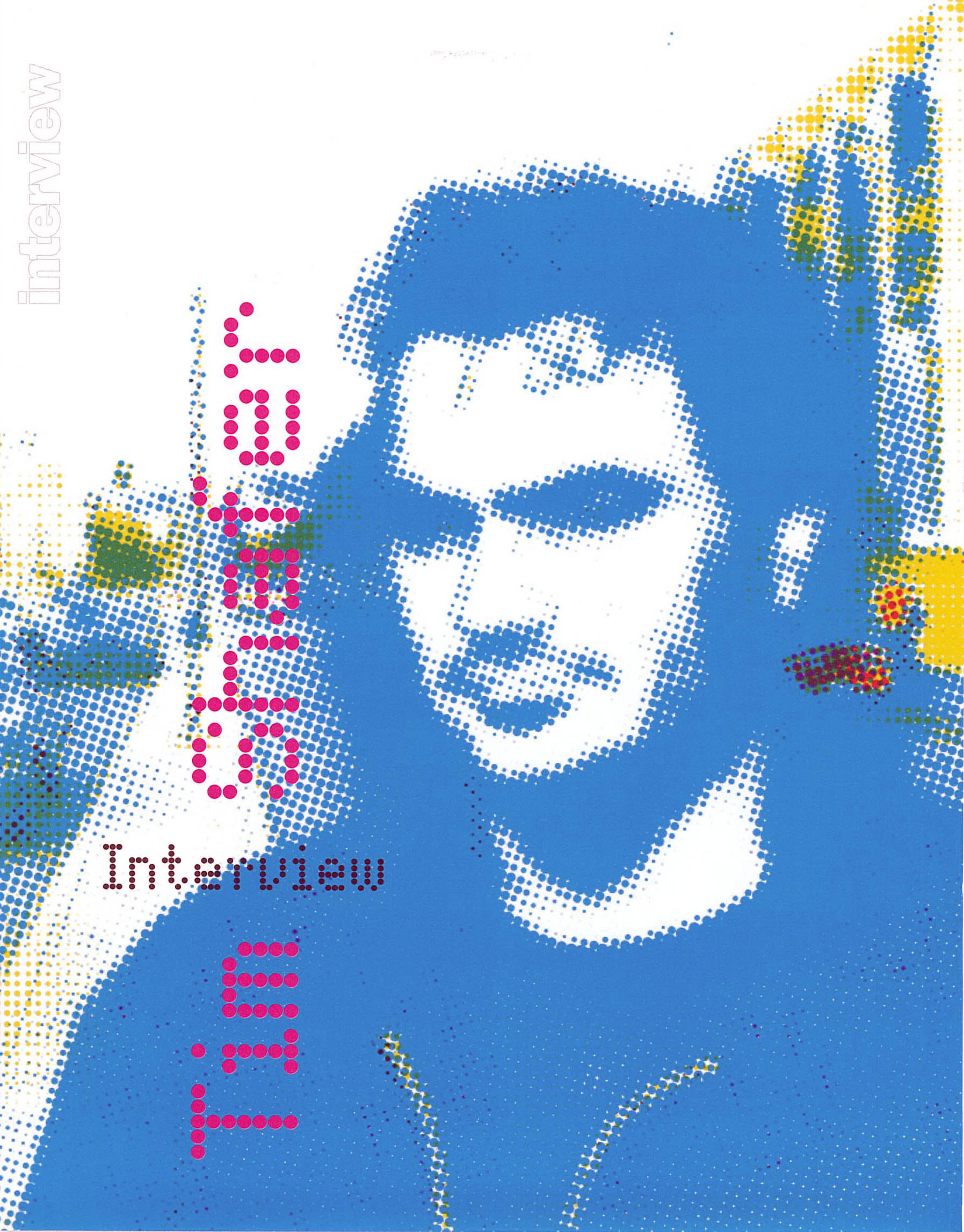
Le composant visuel. Au lieu d'être assis dans une pièce et d'imaginer ce qui se passe, je vais voir à quoi ressemble mes persos, et les monstres que j'affronte.

Mais dans le jeu papier, vous avez l'aspect social qui compense…

Vous pourrez également jouer à Pool of Radiance 2 en multijoueur. Jusqu'à 6 personnes, sur des cartes générées aléatoirement, où vous serez libres d'agir comme bon vous semblera.

Un dernier détail : pourquoi certaines races n'offrent-elles que très peu de modèles 3D ?

Quand nous avons commencé le développement, nous ne savions pas qu'il y avait une 3e édition en préparation. Nous avons modélisé nos personnages à partir des informations de la 2e édition, et ce n'est que très peu de temps avant la sortie de la 3e édition que nous avons découvert que les modèles des femelles demi-orcs, nains et hobbits avaient changé… entre autres choses. Nous avons décidé de nous adapter et nous avons tout changé en plein milieu du processus de développement. Enfin, presque tout. Les modèles 3D représentant trop de travail pour qu'on puisse tout recommencer, alors nous avons préféré supprimer ce qui ne correspondait plus. C'est pour ça que vous avez entre deux et huit modèles disponibles selon les races.


interview
Interview



CRÉATEUR de FULL Throttle ET DE Grim FANDAngo

Tim Shafer a passé dix ans chez LucasArts. Il y est rentré pour écrire les dialogues de Secret of Monkey Island 1 puis 2. Il a ensuite participé à la conception de Day of the Tentacle, avant de faire ses propres jeux : Full Throttle et Grim Fandango. Il a démissionné en janvier 2000 pour monter sa société, Double Fine Productions, et y commencer un nouveau jeu. Un jeu console.

par Wanda

interview

Joystick : Bonjour Tim, qu'est-ce qui vous a amené au jeu vidéo ?

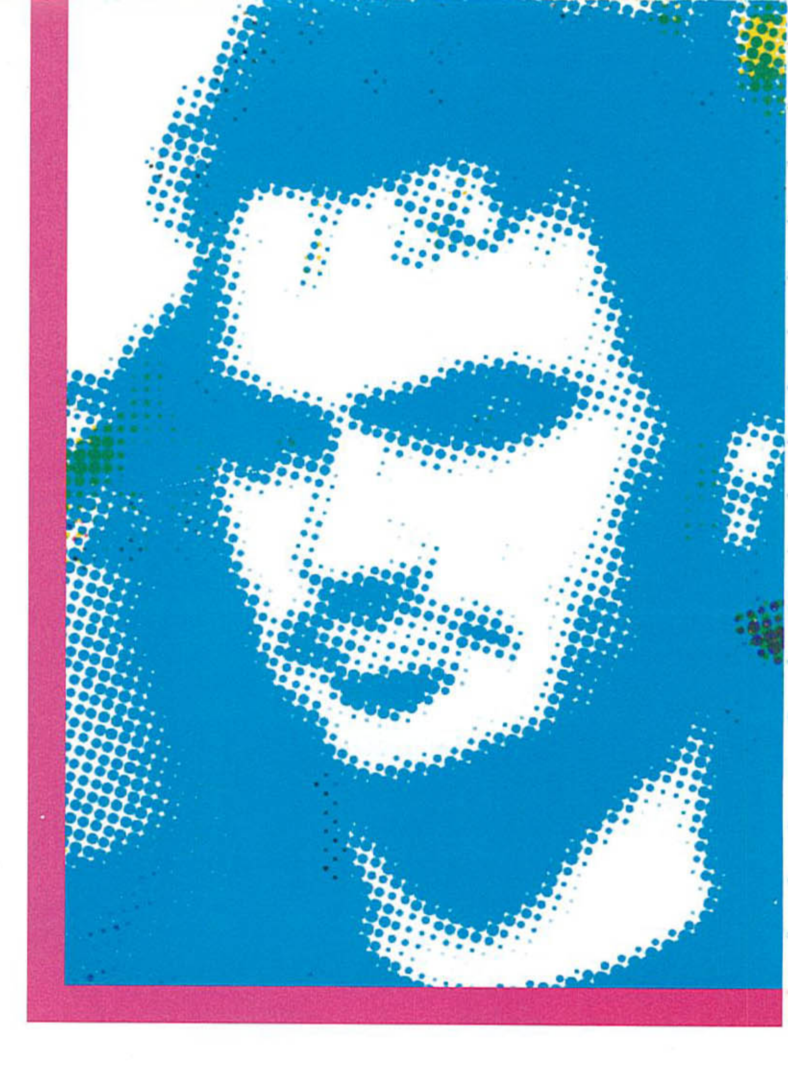
Tim Shafer : Je programmais des jeux chez moi, quand j'étais jeune, sur mon Atari, et j'ai continué tout au long de mes études, jusqu'à l'obtention de mon diplôme d'informatique. Mais ce dont je rêvais, c'était de devenir écrivain. Je voulais écrire des nouvelles. J'ai toujours beaucoup écrit, et je pensais que j'abandonnerais un jour l'informatique pour ne plus faire que ça. Mais en attendant de pouvoir en vivre, je m'étais résigné à l'idée de continuer à programmer. À cette époque, j'imaginais les boulots liés à l'informatique comme des jobs très chiants, qui consistaient à programmer des bases de données. Il ne m'était absolument pas venu à l'esprit que je pouvais être payé pour faire des jeux vidéo. J'avais en tête cette image de l'écrivain noctambule, qui travaille dans la journée pour payer ses factures. Et puis, alors que j'étais encore à l'université, j'ai lu cette annonce de LucasFilm Games – c'était leur nom à l'époque. Ils recherchaient des programmeurs qui savaient écrire. Je n'aurais pas pu rêver mieux.

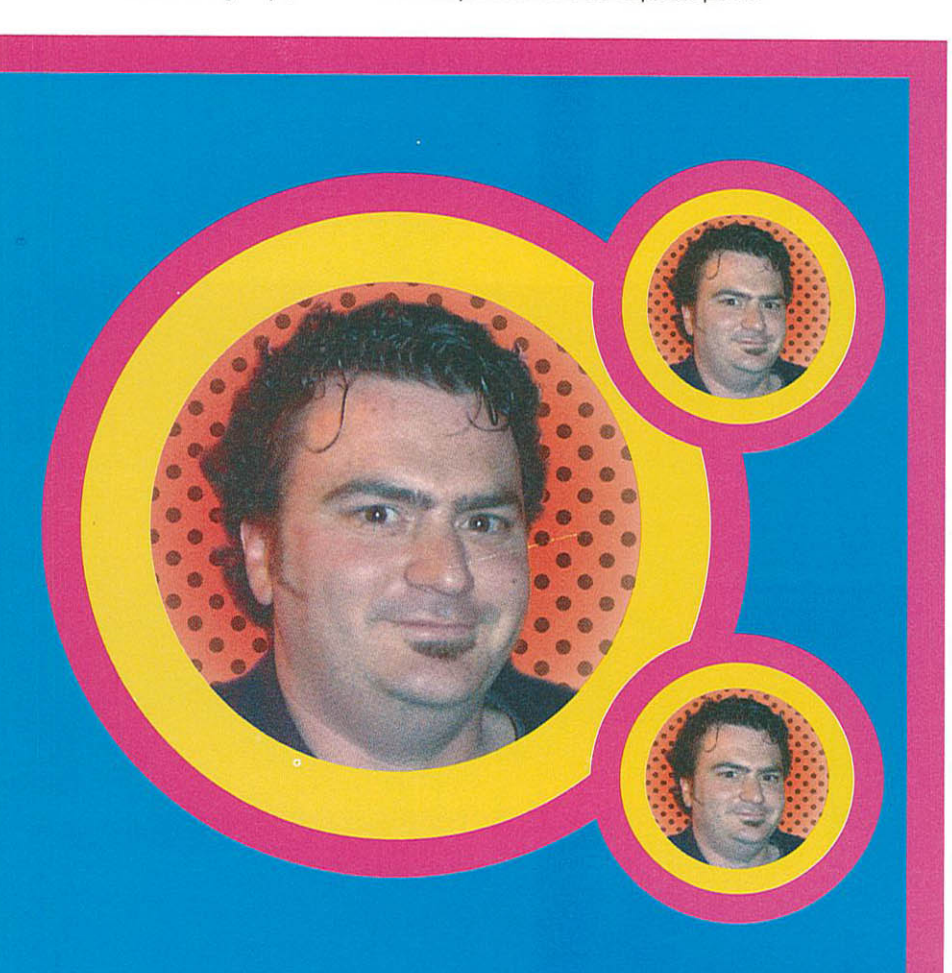
Il fallait être programmeur, pour écrire les dialogues de Monkey Island ?

Ils recherchaient quelqu'un capable de programmer des dialogues qui s'adaptent logiquement à chaque situation. Il fallait par exemple qu'un personnage rencontré précédemment dans la partie en tienne compte et ne ressorte pas le même dialogue. C'était plus simple de trouver une personne possédant les deux compétences plutôt que de faire travailler un écrivain en collaboration avec un programmeur.

J'entends toujours dire que l'industrie du jeu manque de bons écrivains. Qu'en pensez-vous ?

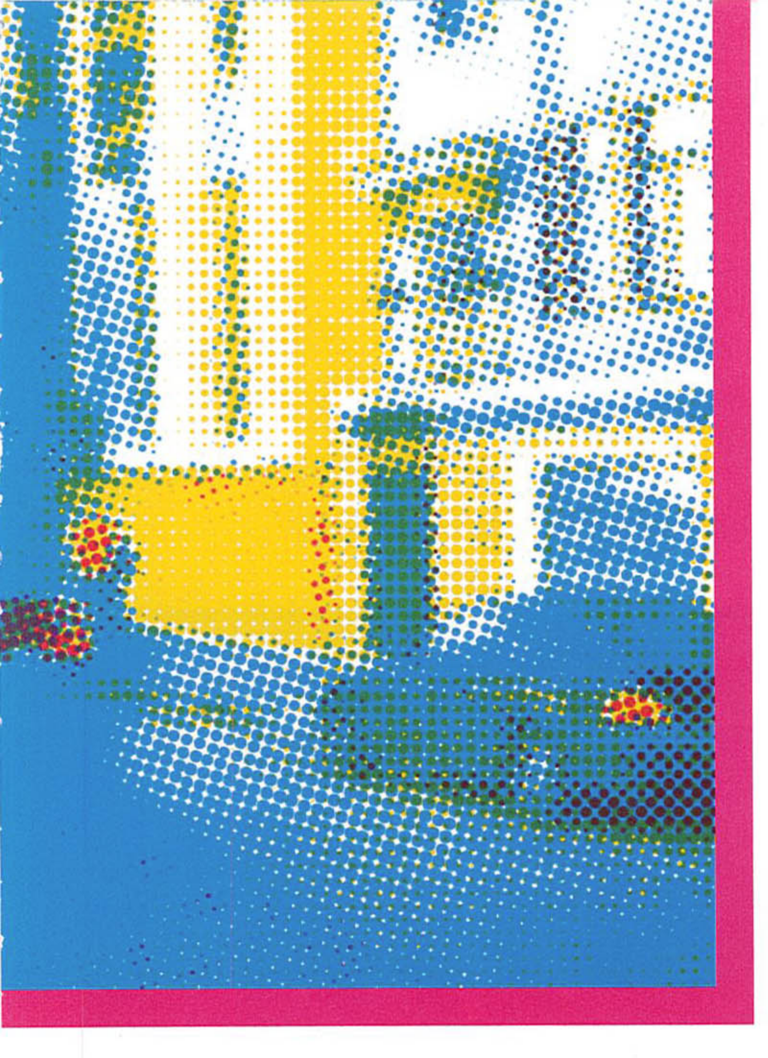
Je pense surtout que très peu de gens accordent de l'importance à l'écriture, dans cette industrie. Ça fait des années que j'attends que ça change, mais c'est toujours plus ou moins pareil. Au début, les programmeurs faisaient tout, tout seuls, et ça suffisait. Space Invaders a été dessiné par un programmeur, et il était plutôt réussi sur le plan visuel. Mais au fur et à mesure que les progrès technologiques ont permis d'afficher de plus en plus de choses, les programmeurs ont commencé à montrer les limites de leurs capacités artistiques. Ils ont donc été obligés d'embaucher de vrais artistes. Pendant longtemps, ces derniers n'ont pas tellement été respectés par les programmeurs. Heureusement, c'est en train de changer et l'industrie est en train de comprendre que tout le monde ne sait pas dessiner ou composer de la musique. En revanche, ça n'a pas encore été intégré en ce qui concerne l'écriture. Certaines boîtes ont même fait appel à des « scénaristes de Hollywood » ! Mais quand vous y regardez de plus près, vous vous apercevez que les types en question n'y connaissent vraiment rien au jeu et ne savent écrire que des scènes assez longues, non interactives, et donc pas très agréables à jouer. Certains écrivains pourraient beaucoup apporter au jeu, mais notre industrie ne s'est pas encore donné la peine de les chercher ou de les former.





Est-ce une question d'héritage culturel ?

Il est évident que si les gens qui travaillent dans cette industrie rentraient chez eux à 18 heures, ils auraient le temps de se cultiver, de prendre du recul. Le problème, c'est que « faire une pause » consiste pour beaucoup d'entre nous à lancer un jeu, c'est tout. Un univers qui se limite à Star Wars, à la bande dessinée et aux dessins animés, c'est comme une clim' : l'air n'est pas renouvelé, il est juste recyclé et il s'appauvrit à chaque nouveau passage. Aujourd'hui, quand je recrute mes artistes, je recherche avant tout des gens qui viennent d'horizons différents. Et tant pis s'ils ne savent pas se servir d'un ordinateur ! Leur apprendre 3D Studio ou 3DS Max, ce n'est rien, comparé à la bouffée d'oxygène que représente leur savoir « non informatique ».



J'ai lu quelque part que vous utilisiez l'écriture automatique pour créer vos scénarios. Est-ce vrai ?
Oui, ça permet d'apporter du surréalisme au jeu. Mais il ne faut pas que ça soit gratuit, ça doit renforcer la connivence avec le joueur. Le petit détail idiot rajouté à 2 heures du mat' n'a d'intérêt que dans la mesure où un joueur inconnu, quelque part, le remarquera à 2 heures du mat' ! Cela dit, ce que je recherche relève davantage du symbolisme que du vrai surréalisme. Regardez les films de David Lynch ou les bandes dessinées de Jim Woodring. J'aime la façon dont les histoires se déroulent dans notre inconscient. Ça me vient d'un cours que j'ai suivi à l'université, sur la psychologie des rêves selon Jung.

Vous aviez une approche plus littéraire que ludique, jusqu'à présent, si je comprends bien ?
La vérité, c'est que je faisais des jeux d'aventure parce que je ne suis pas très bon dans les jeux d'action. Je n'ai pas de très bons réflexes. Quake est pour moi davantage un sport qu'un jeu. Et si vous opposez les jeux de réflexion aux jeux de réflexe, je suis meilleur aux premiers.

Pourtant, vous ne semblez plus croire en l'avenir des jeux d'aventure ?
Pour être honnête, je n'ai plus joué à un seul jeu de ce type depuis Grim Fandango. J'éprouve à leur égard le même genre de frustrations que ce que beaucoup de gens leur reprochent : si vous êtes bloqué à un endroit, vous ne pouvez rien faire, à part réfléchir. Et si vous avez le malheur d'être bloqué dans la même pièce, vous ne pourrez parlez qu'aux mêmes personnes et vous n'obtiendrez que les mêmes réponses, et tout ça avec la même musique en fond sonore. C'est très pénible. Mais dans un jeu comme Zelda, si vous êtes bloqué à un endroit, vous pouvez aller tuer quelques zombis ailleurs, le temps que le problème se décante dans votre tête, et vous en profitez pour ramasser des cœurs, ou pour commencer une autre quête. Et tout à coup, parce votre esprit s'est libéré, ça y est, vous avez trouvé la façon de résoudre votre premier problème ! La leçon de Zelda (et de son créateur, Shigeru Myiamoto), c'est que les jeux sont aussi des jouets, qu'il faut avoir du plaisir à les manipuler, indépendamment de votre progression dans le jeu (certes, mais si je fais le sacrifice financier de jouer sur une machine dont chaque pièce vaut à peu près le prix d'une console complète, c'est pas pour ramasser des cœurs au pays des chatons malicieux sur ma télé ! ndrc).

Ça expliquerait le demi-échec de Grim Fandango ?
Je crois que ça tenait au thème du jeu. Les gens veulent sortir de leur vie quand ils jouent. Ils veulent faire des choses qui leur sont inaccessibles au quotidien, des choses qui les font rêver. La raison pour laquelle Grim Fandango a beaucoup moins vendu que Full Throttle, par exemple, c'est que ça fait davantage rêver les gens d'être un motard qui fait des cascades, et se bat, et vit des aventures musclées, que de travailler pour une agence de voyages au royaume des morts.

Ce qui veut dire que pour faire un succès, il faut réprimer sa créativité ?
Non. Il est primordial de croire en ce qu'on fait, de ressentir les choses qu'on met en scène, sinon on ne peut pas être bon. Il faut donc s'exprimer sans retenue. Mais il faut aussi se demander si les gens vont vouloir vous suivre dans vos délires.

Vous croyez toujours en l'avenir des jeux d'aventure ?
Oui, mais sous une forme différente. Le jeu d'aventure d'antan est en train de mourir, au profit d'un mélange des genres. Cela dit, tant qu'un jeu privilégiera la réflexion, je crois qu'on pourra toujours parler de jeu d'aventure. Inversement, tant que la dextérité l'emportera sur la réflexion, il s'agira toujours d'un jeu d'action, pour moi.

« Certains écrivains pourraient beaucoup apporter au jeu; mais notre industrie ne s'est pas encore donné la peine de les chercher ou de les former »

Le tOp de LA RéDaC'

RÉSEAU

ASHERON'S CALL
TURBINE

HALF-LIFE COUNTER-STRIKE & MODS
INDÉPENDANTS

QUAKE 3 & MODS
ID SOFTWARE

ROGUE SPEAR : URBAN OP
RED STORM

UNREAL TOURNAMENT
EPIC



STRATÉGIE



AGE OF KINGS
ENSEMBLE STUDIOS

CATACLYSM
RELIC

CIVILIZATION : CALL TO POWER 2
ACTIVISION

GROUND CONTROL
MASSIVE ENTERTAINMENT

HEROES 3
NEW WORLD

IMPERIUM GALACTICA II
DIGITAL INTERACTIVE

MOON PROJECT
GAME STUDIO

RAILROAD TYCOON II
TOP POP SOFTWARE

SIMULATION

B-17 THE MIGHTY EIGHT
WAYWARD SIMULATIONS

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
MICROSOFT

FLIGHT SIMULATOR 2000
MICROSOFT

GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS

NFS PORSCHE CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS

RALLY CHAMPIONSHIP 2000
MAGNETIC FIELDS

SUPERBIKE 2001
MILESTONE

THIEF 2
LOOKING GLASS



ARCADE/ACTION

CRIMSON SKIES
ZIPPER INTERACTIVE

DEUS EX
ION STORM

ELITE FORCE
RAVEN SOFTWARE

GIANTS
PLANET MOON

GIFT
EKO

HALF-LIFE
VALVE

MIDTOWN MADNESS 2
ANGEL

NO ONE LIVES FOREVER
MONOLITH

PROJECT IGI
INTERLOOP

SUPREME SNOWBOARDING
HOUSEMARQUE

SYSTEM SHOCK 2
ORIGIN SYSTEMS

TONY HAWK'S PRO SKATEBOARDING 2
NEVERSOFT



AVENTURE



BLAIR WITCH 1
HUMAN HEAD

MONKEY ISLAND 4
LUCAS ARTS

THE NOMAD SOUL
QUANTIC DREAMS

JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE 2
BIOWARE / BLACK ISLE

FALLOUT 2
INTERPLAY

MIGHT & MAGIC 7
NEW WORLD

PLANESCAPE TORMENT
BLACK ISLE



LES JEUX QU'ON ATTEND

ARCANUM
JEU DE RÔLE
TROÏKA GAMES

BATTLE REALMS
STRATÉGIE
LIQUID ENTERTAINMENT

DUNGEON SIEGE
TACTIQUE
GAZ POWERED GAMES

EMPEROR : BATTLE FOR DUNE
STRATÉGIE
WESTWOOD STUDIOS

I-WAR 2
SIMULATION SPATIALE
PARTICLE SYSTEMS

MORROWIND
JEU DE RÔLE
BETHESDA

SOVEREIGN
STRATÉGIE EN LIGNE
VERANT

LA MODE D'EMPLOI DE LE JOYSTICK EN FRANÇAIS



Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D



Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)



Exploite les cartes 3D gérant OpenGL



Jeu majeur et indispensable



Démo ou patch présents sur le CD-Rom



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration













BLACK

Expérience interactive pour tous joueurs contemplatifs - PC CD-Rom



Moi qui aime tester au calme, dans l'intimité de mon petit bureau décoré avec goût par mes soins et des posters de la jeune chanteuse Alizée, j'ai été servi avec Black & White. C'est simple, j'ai vu défiler la moitié des Haut-de-Seine derrière le moniteur, me harcelant de question. « Alors, ils sont bien les sorts ? Et la créature, elle est comment ? Finalement, c'est amusant ou pas ? Et c'est quoi le but du jeu ? ». J'aurais bien donné quelques réponses à coups de tromblon, mais bon, il faut comprendre : après plus de trois ans à baver sur les screenshots, il y avait de quoi être impatient. On a beau dire ce qu'on veut, il faut au moins reconnaître que Peter Molyneux sait créer l'événement autour de ses jeux. L'avantage, c'est que la sortie d'une de ses productions est toujours attendue avec avidité par une cohorte de fans. L'inconvénient, c'est que tout le monde s'est déjà fait une opinion, (chef-d'œuvre espéré ou désastre annoncé), avant même de l'avoir vu tourner. Au milieu de tout ça, il faut qu'un testeur, avec l'innocence de la colombe, installe le jeu et s'y plonge sans préjugés. L'exercice est périlleux.



Jouable sur Pentium II 400, carte 3D
Éditeur Electronic Arts
Développeur Lionhead GB
Texte et voix VF
(VO dans la version testée)

WHITE

Alors, c'est quoi comme genre ? Black & White nous a été présenté comme un god-game. En clair, c'est un style de jeu un peu vague mélangeant de la stratégie avec du jeu de rôle, un soupçon de Créatures et une pincée de The Settlers parfumé au Populous (du même Peter Molyneux, je dis ça pour les nouveaux). Je vais tenter de vous expliquer ça clairement. Black & White se déroule dans le monde d'Eden, composé de cinq îles - qui seront le théâtre d'autant de missions pour la partie solo - parsemées de villages occupés chacun par une tribu (aztèque,

Des centaines de conférences de presse, des promesses, des heures et des heures de démos, des années de retard... et il est enfin là, Black & White. On n'y croyait presque plus. Alors, est-ce la huitième merveille du monde que le père Molyneux prophétise depuis plus de trois ans, ou bien un jeu parmi tant d'autres qu'on a essayé de nous vendre à coups d'effets d'annonces avant même qu'il ne sorte ? Et surtout, est-ce que Black & White est vraiment un jeu ?



japonaise, celtique… il y a en huit différentes).
Le déroulement typique d'un niveau est le suivant : le joueur débute en général avec un temple et un village déjà voué à son culte. Il va développer le village, construire de nouveaux bâtiments et accéder ainsi à de nouveaux sorts. En agissant sur le monde grâce à sa main (en fait, le curseur de la souris) ou par l'intermédiaire de sa créature (on en reparle juste après), le joueur part ensuite à la conquête des autres villages, qu'ils soient neutres ou déjà sous le joug d'un dieu concurrent.



Chaque sort, ici un bouclier spirituel qui empêche le dieu adverse d'agir sur la région, donne lieu à une débauche d'effets graphiques. On peut augmenter leur efficacité en construisant des bâtiments spéciaux, les merveilles.

Conversion de fidèles

Pour convertir un village, il faut faire la démonstration de sa puissance. Par exemple, on peut s'amuser à soulever puis à balancer des rochers géants au-dessus des têtes des habitants. Ils seront impressionnés et votre cote de popularité divine augmentera. Lorsqu'elle atteindra un certain niveau, hop, joli feu d'artifice et le village passera sous votre contrôle. On peut aussi déraciner des arbres et les faire voler dans les airs, créer des nuages pour arroser des champs, utiliser toute une panoplie de sorts tape-à-l'œil comme l'envoi d'une boule de feu et la création d'un bouclier, ou encore ramener sa créature dans le village à conquérir et la laisser impressionner le petit peuple par ses actions. On se déplace ainsi par sauts de puce sur la carte, étendant son influence divine de village en village jusqu'à atteindre et à détruire le temple adverse pour passer au niveau d'après.

La nounou du village

Une fois qu'on a conquis un village, on ne doit pas se contenter de le laisser tomber et de partir à l'assaut du suivant. Il faut le gérer efficacement, d'une part pour ne pas se le faire repiquer par un autre dieu, et d'autre part pour en tirer le maximum de bénéfices : augmentation de la réserve de mana et nouveaux sorts magiques. Là, on retrouve un peu le côté gestion de ressources et construction de bâtiments d'un jeu de stratégie temps réel classique, en version ultra-light. On récolte des ressources pour satisfaire les habitants (nourriture et bois), on fait construire de nouveaux bâtiments pour développer le village (nouvelles huttes, nouveaux champs pour les récoltes, crèches pour favoriser les naissances, cimetière…), et on assigne aux villageois des tâches particulières en les déposant gentiment à certains endroits : sur les champs pour qu'ils deviennent des fermiers, près d'un chantier pour qu'ils deviennent des constructeurs, près de la mer pour qu'ils se mettent à pêcher. Bref, vous avez saisi l'idée. Lorsqu'un village tourne bien, on peut alors ordonner à un certain pourcentage de la population d'aller chanter et danser autour du temple pour augmenter le niveau de mana nécessaire à la réalisation des sorts, et ainsi s'attaquer à un autre village plus difficile à convertir. Voilà, c'est en gros le principe du jeu, le fil rouge quoi.



Le fruit d'un long labeur : un chimpanzé gigantesque et d'un beau poil blond, indiquant que je suis un dieu plutôt sympa.



Le système de combat entre les créatures est définitivement raté. Ces séquences, souvent frustrantes, n'apportent rien.

Et la créature alors ?

Je n'ai pas encore parlé de la créature, je vais le faire juste là, hop, maintenant : la créature est une sorte de super-Tamagotshi à forme animale (ours, vache, singe, tortue, zèbre… c'est au choix) auquel on peut apprendre des actions et des sorts miraculeux. On nous avait parlé d'une Intelligence Artificielle fantastique, en fait, elle agit surtout par mimétisme. Elle va aussi refléter par son apparence physique la puissance et l'alignement, c'est-à-dire le côté bon ou mauvais du dieu qui la contrôle. L'un des objectifs du jeu est de l'éduquer pour qu'elle puisse être autonome et faciliter la gestion des villages ou la conquête d'autres régions. Pour cela, on peut choisir de la laisser apprendre elle-même en se baladant librement dans le monde, mais mieux vaut utiliser le système de laisses. On en a trois à sa disposition, pour contrôler directement la créature : une laisse « gentille » qui incite à bien se comporter, une laisse « méchante » et une laisse d'« apprentissage », la plus importante. Prenons





Pour répéter le dernier sort utilisé, il suffit de dessiner un gros « R » avec le curseur de la souris.

Les aires d'influence des différents dieux sont matérialisées par des halos colorés.

l'exemple suivant : vous voulez que votre créature vous aide dans la gestion d'un village nouvellement conquis. Pour cela, il suffit de prendre la laisse d'apprentissage et de montrer à la créature ce qu'on attend d'elle. On déracine des arbres pour augmenter les réserves de bois du village, on lance un sort Nuage pour arroser les champs, et lorsqu'on a répété ces actions un nombre suffisant de fois, on attache la créature près du village avec la laisse qui favorise les bonnes actions. Si tout marche bien, elle va imiter votre comportement pour la plus grande joie des villageois. Vous pouvez alors la gratouiller pour la récompenser et lui faire comprendre que vous êtes content d'elle. Si, au contraire, elle ne fout rien, va négligemment déposer une bouse sur une hutte (oui, elle le fait) ou se met à croquer les villageois, il faut lui mettre de grandes torgnoles dans la gueule avec le curseur de la souris. C'est un peu comme éduquer un enfant à la manière forte, sauf que l'enfant peut ici avoir la forme d'une vache de quinze mètres de haut, dotée de pouvoirs magiques. C'est amusant, un moment.

Par son atmosphère, sa beauté, par ses nombreuses originalités et la foule de détails bluffants qu'elle contient, cette création originale marquera les esprits de tous.

Pas vraiment un jeu

Je viens de vous tartiner trois paragraphes bien lourds et bien descriptifs - navré - mais c'est nécessaire pour comprendre la suite du test. Car il y a un gros problème avec Black & White. Comme vous le supputez sûrement déjà, ce que je viens de vous décrire plus haut, bah ça ne fait pas vraiment un jeu. Ça fait une occupation du temps, une distraction, mais pas vraiment un jeu vidéo, car les mécanismes qui régissent ce petit monde sont bien trop simplistes. Je ne caricature rien en vous disant que, pour conquérir un village, il suffit de balancer un ou deux rochers dans les airs… c'est vraiment ça. Plus on progresse dans le jeu, plus ça se complique, mais le principe reste le même : grâce aux sorts, on peut créer des meutes d'animaux ou bien incendier les villages, créer des tempêtes. C'est très sympa la première fois, toujours impressionnant graphiquement, mais... mais c'est tout, et ça devient vite répétitif. Pour défendre leurs villages, les dieux adverses lancent des pierres sur votre créature, lui balancent des sorts pour la faire rétrécir, mais comme elle est immortelle (elle réapparaît dans le temple lorsqu'elle atteint les 100 % de dommages), ça n'est pas bien grave, ça fait juste perdre du temps. Pas de stratégie, pas de finesse, pas de réflexion. Black & White demande tout au plus un petit peu d'astuce pour passer les niveaux, et encore. Parfois, il arrive qu'on ait à se battre contre la créature d'un dieu adverse pour progresser… là, c'est carrément lourd. Les combats sont nullissimes, ça ressemble à un très très mauvais jeu à la Tekken, sauf qu'il faut en plus y jouer à la souris. L'horreur absolue. Certes, il y a des animations rigolotes, les mouvements des créatures sont bien réalisés, mais en ce qui concerne l'intérêt de la chose, au secours...

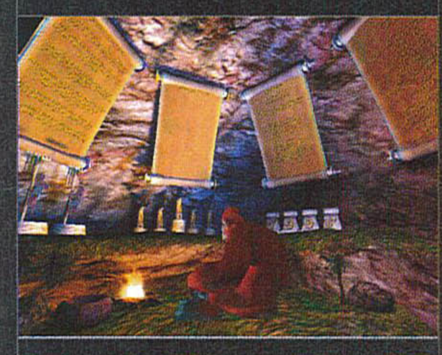
Autour du temple se concentrent les lieux de cultes des différents villages conquis.

Des quêtes à oublier

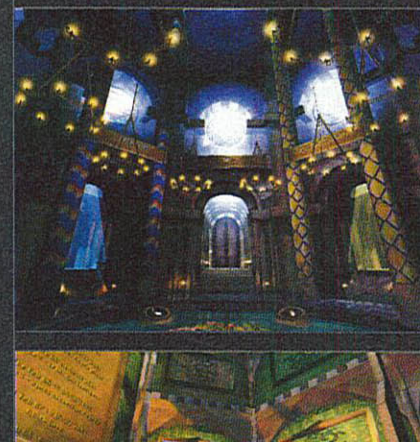
Les gars de chez Lionhead ont bien tenté d'enrichir un peu le gameplay, notamment avec le système de quêtes. Les quêtes sont des mini-aventures, déclenchées en général lorsqu'on conquiert un nouveau village, et qui une fois résolues donnent accès à des bonus, comme des nouveaux sorts. On voit apparaître un parchemin d'argent quelque part sur l'île, et en cliquant dessus, on a droit à une petite séquence cinématique explicative. Exemple :

Home Sweet Home

Un exemple du niveau de finition du jeu : l'intérieur du temple. On s'y balade en 3D, dans diverses pièces magnifiquement décorées : la Creature's Cave, qui permet de connaître en détail l'état de sa bestiole, la salle des sauvegardes, la salle des options, la librairie qui permet d'obtenir de l'aide sur le jeu...









Le multijoueur

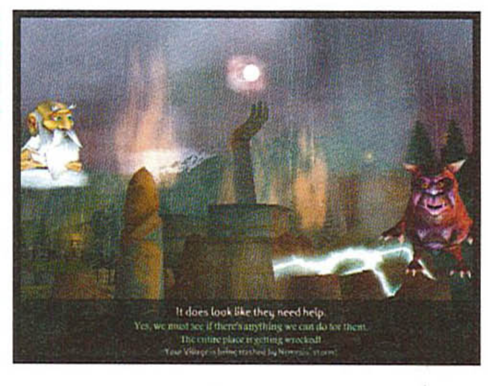
Nous n'avons pas pu tester le jeu en multijoueur, car la version que nous a filée Lionhead n'était pas encore parfaitement au point en ce qui concerne la partie réseau. Si Black & White s'avère ludiquement intéressant à plusieurs, nous ne manquerons pas de vous en parler ultérieurement dans la rubrique Réseau.

un berger du village se plaint d'avoir perdu tous ses moutons ; on doit alors passer l'île au peigne fin en zoom maximum pour les retrouver. Ça gonfle très vite, surtout que ce genre de quête se répète ensuite avec des menhirs, des villageois perdus, etc.
Les quêtes deviennent de plus en plus « complexes » (notez les guillemets) au fur et à mesure de l'aventure, et on peut parfois les résoudre de manière différente, en se comportant comme un dieu cool ou comme une ordure. Mais bon... ça se résume trop souvent à des puzzles de logique un peu bébêtes, du style « Tour de Hanoï », ou au contraire à des épreuves tellement mal expliquées qu'on échoue sans comprendre. Ces quêtes ne sont donc qu'une surcouche bien artificielle qui ne rajoute pas grand-chose à l'intérêt du jeu.

Molyneux, Woody Allen, même combat

Alors, après cet équarrissage en règle, vous devez vous demander pourquoi je suis encore devant vous à causer de Black & White. C'est simple : malgré un gameplay aussi profond qu'une flaque d'eau, le dernier titre de Molyneux est un chef-d'œuvre. Je me doute bien que cette phrase peut surprendre un peu. Comprenez : juger Black & White en regardant UNIQUEMENT l'intérêt ludique de la chose, c'est aussi stupide que de cracher sur un film de Woody Allen en disant que ça manque d'effets spéciaux. Clairement, Molyneux n'a pas sorti Black & White pour concurrencer The Settlers, Créatures 2 ou Ages of Empires. Il nous a fait un « jeu d'auteur », un « jeu concept », un produit bizarre qu'il serait bien injuste de juger de manière classique, en le comparant aux canons du genre. Black & White n'est pas un jeu raté, ce n'est pas un jeu tout court. Ce titre est plutôt une « expérience interactive » qui, à bien des égards, peut être qualifiée, comme je l'ai fait plus haut, de véritable chef-d'œuvre.

En permanence, un vieux sage barbu et un diablotin, représentant la bonne et la mauvaise conscience, expliquent la suite du scénario.



Tour de force technique

Au niveau de la réalisation technique tout d'abord, le premier titre de Lionhead est un vrai tour de force. Ces temps-ci, on a été particulièrement gâtés avec des titres absolument magnifiques comme Sacrifice, Project IGI ou encore Giants. Mais là, c'est l'étape d'après. Black & White est le plus beau jeu, enfin, euh, le plus beau truc PC du monde, il n'y a aucun doute là-dessus. Certes, les niveaux ne sont pas monstrueux, ce sont des îles de quelques hectares, et il n'y a qu'un seul thème de paysage (des plaines verdoyantes entourées de montagnes, parfois recouvertes de neige), mais on ne se lasse pas de l'admirer... Ça laisse rêveur, on passe les premières minutes à baver, à zoomer et dézoomer dans tous les sens avant de vraiment chercher à prendre le jeu, enfin, euh, le truc en main. Le plaisir contemplatif est total. Les textures sont magnifiques, toutes bump-mappisées et éclairées dynamiquement, on ne voit pas une seule jointure, c'est le moteur 3D le plus impressionnant et le plus propre qu'on ait jamais vu. Il y a bien quelques défauts, comme les villageois un peu ratés, mais ce n'est rien par rapport aux arbres qui se balancent au gré du vent, aux reflets des montagnes dans l'eau, aux magnifiques effets graphiques qui accompagnent chaque sort, aux... OK, vous avez compris le concept hein. Bref, c'est fantastiquement beau, incroyablement fluide en 1024x768, avec un grain particulier aux graphismes et une palette de couleur très agréable qui donne au jeu, euh, enfin, au truc, ce cachet unique. Même sur une machine modeste comme un PII 400, avec une résolution un peu moins fine, ça reste très impressionnant.

Un bon départ dans la vie

À la fin du premier niveau, vous aurez à choisir votre première créature. Conseil : prenez le singe, beaucoup plus équilibré est très intelligent. La vache est particulièrement stupide mais peut supporter beaucoup de dommages. Le tigre est un peu moins con, mais c'est surtout les combats qui sont sa spécialité. Plus tard dans le jeu, on pourra transférer l'âme de sa créature sur d'autres bêtes : ours, mouton, tortue, loup...



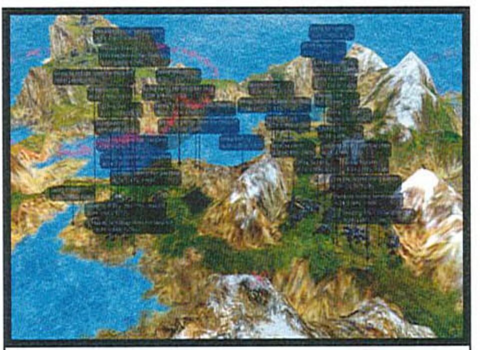



Quelques villageois en adoration devant ma vache. Les cons.

Des milliards de bonnes choses

Les réussites de Black & White ne se limitent pas aux exploits de son moteur graphique. En fait, je n'ai jamais eu la chance de tester un, euh, une chose qui affiche une telle concentration de bonnes idées, d'innovations et de petits détails qui tuent au mètre carré. Tenons, prenons l'interface : pour immerger totalement le joue... ooops, l'utilisateur dans l'ambiance, l'écran est vide de toute information. Pas de mini-maps, pas de barre d'énergie, pas d'indications numériques... On veut connaître son niveau de mana ? Il faut jeter un coup d'œil à l'intensité du halo rougeâtre qui entoure les lieux de prière.
Les paysans ont faim ? Ils l'expriment en hissant un drapeau au-dessus du silo à grains. Pour lancer

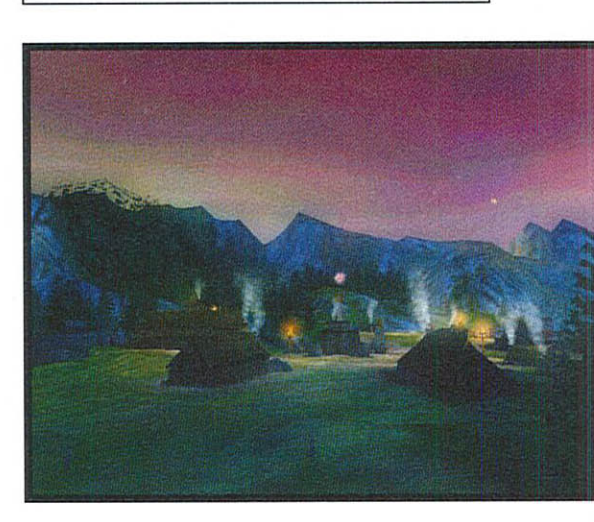
les sorts, c'est carrément l'extase, il suffit de dessiner avec le curseur de la souris certaines formes à l'écran, exactement comme le fait l'utilitaire Sensiva sous Windows. Dès qu'on chope le coup, on se rend compte que c'est vraiment pratique et on se demande pourquoi aucun designer de jeu n'a pensé à cette astuce avant Molyneux (c'est prévu dans d'autres jeux, mais ce sont les nombreuses démonstrations de B&W qui en ont donné l'idée aux développeurs). Toujours dans le registre des idées qui tuent, on peut jouer à Black & White avec le même temps que celui de la région où on habite, en se connectant à un serveur météo sur le Net. Il y a aussi le coup des villageois qui portent les noms importés de votre carnet d'adresses Windows, et qui vous font des petits signes lorsque le programme détecte que vous avez reçu un mail. Et puis la créature qui peut se mettre à danser au son d'un MP3 stocké sur votre disque dur. Et puis le système de bookmark de lieux, vraiment pratique, qui permet de ne jamais se perdre sur une île. Et la gestion de la caméra, absolument parfaite, qui ne nécessite que deux boutons. Et la prise en charge des souris Force Feedback, qui permet de ressentir des sensations tactiles. Et des milliards d'autres choses, que je vous laisse découvrir, et qui ne manqueront pas de vous arracher un petit « whoa » d'admiration. Vous verrez, des « whoa », dans les six ou sept premières heures de jeu, euh, d'utilisation, on en fait toutes les minutes.



En appuyant sur une touche, on peut afficher le statut de chacun des villageois. Utile, mais un peu fouillis.

Alors, j'achète ou j'achète pas ?

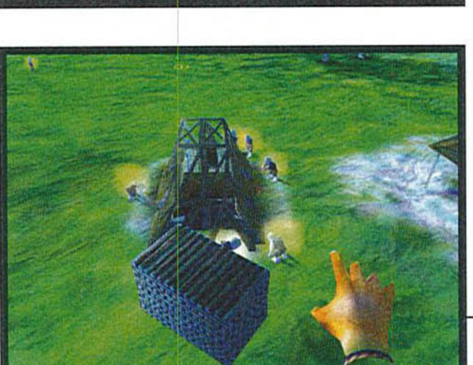
Pour les raisons expliquées dans le test, nous avons donc choisi de ne pas noter numériquement l'intérêt de Black & White. Du coup, vous ne savez pas trop si nous vous conseillons ou vous déconseillons l'achat de ce, euh, machin. La réponse dépend de ce à quoi vous vous attendez. Si vous êtes un hardcore gamer qui veut s'éclater sur Black & White comme sur les précédents titres plus classiques de Molyneux, Populous, Syndicate ou Dungeon Keeper par exemple, vous serez ultra déçu, et retournerez à un vrai jeu rapidement. Deux types d'acheteurs vont apprécier Black & White : le débutant, qui n'a pas encore l'habitude des vrais jeux, et qui pourra donc profiter sans arrière-pensée de cette œuvre originale, et les joueurs curieux, ceux qui souhaitent enrichir leur ludothèque d'une pièce unique, surprenante, et s'en prendre plein les yeux malgré une évidente pauvreté au niveau du gameplay.



Un non-jeu fascinant

Alors, je vous parle de Black & White depuis près de cinq pages, et pourtant, vous l'avez remarqué, je n'ai pas encore pris le risque de donner le début d'une ombre d'un commencement d'avis définitif sur ce titre. En fait, je ne vais pas le faire. Vous pourriez penser que je suis un peu chicken-couilles-molles là, mais laissez-moi argumenter. Une note d'intérêt pour ce jeu, ça ne veut tout simplement rien dire. Notez Black & White comme on le fait pour un jeu de football ou le dernier épisode des aventures de Lara Croft, ça n'a pas de sens, et ça serait complètement injuste. On pourrait le faire. Dans ce cas-là, pas de doute, le dernier jeu de Molyneux se payerait sûrement une sale note. Le gameplay est vraiment trop basique, répétitif, le rythme des parties est d'une lenteur parfois pesante. C'est un patchwork de mini-jeux aux mécanismes simplistes : il y a un peu de gestion de ressource basique, un peu de construction, un peu de jeu de rôle avec la créature, un peu de combat, un chouïa d'aventure, un très léger soupçon de réflexion, et même des épreuves d'adresse lorsqu'il s'agit par exemple de lancer correctement une boule de feu sur un village ennemi au loin... tout ça mis bout à bout ne fait pas un jeu solide mais relève plutôt du bac-à-sable de luxe. Et pourtant, malgré tout, Black & White va fasciner. Par son atmosphère, sa beauté, ses partis-pris, par ses nombreuses originalités et la foule de détails bluffants qu'elle contient, cette création innovante marquera les esprits de tous ceux qui y joueront. D'ailleurs, il y a fort à parier que toutes les bonnes idées qu'on trouve dans ce titre seront pillées par des dizaines d'autres jeux dans les mois et les années à venir.

Ackboo



Un plan, un peu de bois, quelques constructeurs, et hop, une nouvelle hutte.



Un ours un peu bougon dans sa cage. Au premier plan, les différentes laisses.

En Deux Mots

Black & White n'est pas vraiment un jeu, c'est plutôt une œuvre d'art interactive, un titre complètement à part. Comme beaucoup le craignait, le gameplay est d'une étonnante pauvreté, sans grande profondeur, mais ce n'est définitivement pas là-dessus qu'il faut juger la chose. Black & White, c'est une expérience marquante, une ambiance inoubliable, un tour de force technique sans précédent, agrémenté d'une foule d'inventions et d'innovations. Malgré d'évidentes faiblesses, d'un point de vue purement ludique, on ne peut être qu'admiratif devant la somme de boulot réalisée. Un titre qui fera date.

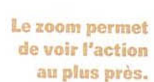
- + On n'y croit pas tellement c'est beau
- + L'interface est révolutionnaire
- + Une méga-tonne de bonnes idées et de détails qui nous font nous extasier
- – Le gameplay est trop simpliste, vite répétitif
- – Les quêtes sont souvent sans intérêt
- – C'est plus un magnifique bac à sable rempli de petits jouets rigolos qu'un vrai jeu vidéo bien carré et bien étudié



96 TECHN | 94 DESIGN | Assurément INTÉRÊT









Le zoom permet de voir l'action au plus près.

Encore plus que Cataclysm pour Homeworld, The Moon Project reprend l'ensemble de l'univers d'Earth 2150, aussi bien sur le plan technique que sur celui de l'histoire. En effet, le scénario de cet épisode se déroule parallèlement à celui de son aîné, et c'est ainsi que l'on retrouve les trois protagonistes de l'affaire : la Corporation Lunaire, les États Civilisés Unis, et enfin la Dynastie Eurasienne (avec pour chacun une technologie et un gameplay qui lui sont propres). Mais alors que les combats se déroulaient sur la Terre pour Earth, cette fois c'est en partie sur la Lune que vous allez passer vos petits nerfs, sensibilisé par l'arrivée de votre premier tiers provisionnel. Pour vous expliquer l'embrouille, il semblerait que la Corporation Lunaire soit en passe de mettre au point une arme dévastatrice, portant le doux nom de « Projet Sunlight ». En gros, il s'agit d'une sorte de gros canon capable de tirer sur la Terre à partir de Lune. Alors évidemment, vous pensez bien que les deux autres camps flippent grave leur race, et qu'ils vont tout



The Moon Project

Stratégie temps réel pour tous joueurs - PC CD-Rom

Alors que l'on vient d'apprendre la fermeture de Topware Interactive, voilà que nous recevons Moon Project. Bah, un clin d'œil du destin, sûrement. De toute façon, cela n'aura pas d'incidence sur la sortie du jeu : ce très bon RTS, plus proche de l'add-on que d'une réelle suite d'Earth 2150, a effectivement été développé indépendamment par Game Studio, aux États-Unis. Autant vous le dire tout de suite, pas de grosses surprises à l'horizon, on navigue en terrain super connu.

faire pour squizer l'opération. Bah voilà, vous savez maintenant ce qu'il vous reste à faire : choisir votre camp, et batailler ferme pour sauver votre peau. Personnellement, j'ai un faible pour celui de la Corporation Lunaire : l'idée de pouvoir griller quelques-uns de ces bâtiments publics dévoués corps et âme à la relève de la dîme, tranquillement installé dans le salon de ma villa lunaire, est loin de me déplaire.

Bon, elle est où la nouveauté ?

Sur le papier, on nous annonce un maximum de nouveautés pour cet épisode. Bon, ok, moi je veux bien, je suis d'un naturel optimiste, et confiant dans la nature humaine. Je sais, je suis un gros naïf. J'installe le jeu, je choisis mon camp (celui de la Lune, donc), et je me lance dans la bataille. Mmmhh, pour l'instant, ce que je vois ressemble à mort à Earh 2150. Le moteur 3D est le même, à l'exception peut-être du zoom, plus puissant qu'avant. Sinon, on retrouve tous ces jolis effets qui nous



Notre petit coin est si doux. Pour être heureux, vivons chez nous.







Multijoueur			
Réseau Local	8	Internet Serveur	8
Modem Direct	oui	Internet IP	8

Jouable sur **Pentium II 400, 64 Mo Ram**

Éditeur **Topware Interactive** Développeur **Game Studio États-Unis**

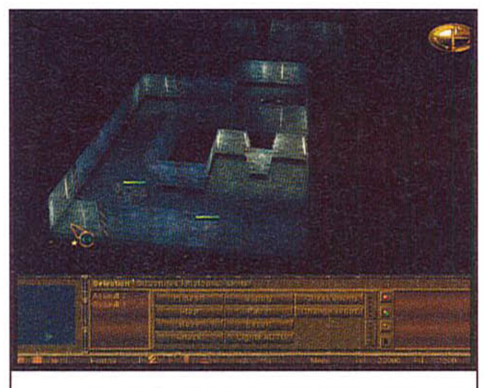
Texte et voix **VF (testé en VO)**





L'éditeur de maps est un modèle du genre.

Toujours aussi beau, le Earth 2150. Pardon, The Moon Project... Il faut dire qu'ils se ressemblent tellement.



Le système des tunnels, idéal pour utiliser la nouvelle unité génératrice de tremblements de terre.

avaient charmés au temps d'Earth : lumières diverses (véhicules et bâtiments), vents (les fumées des usines changent de direction), ombres portées (celles des bâtiments se déplacent en temps réel, en fonction de la position du Soleil), explosions (la destruction d'une centrale nucléaire nous offre un champignon du plus « bel » effet), animations d'ambiance super nombreuses (les capteurs solaires suivent la position du Soleil, les portes des édifices s'ouvrent, les tourelles de défense pivotent, la neige et la pluie tombent, etc.). Mouais, c'est chouette, mais question surprises on repassera. Cela dit, à défaut d'être réellement amélioré, le moteur 3D est toujours dans le « move », et se montre particulièrement impressionnant malgré son âge relatif. Par contre, ne vous attendez pas à un miracle, le jeu est gourmand : dès que les unités ou les bâtiments sont en nombre à l'écran, le frame-rate se fait la malle. Bon, ça reste jouable, hein, mais comme ça vous être prévenu. Il semble que ce problème de rapidité soit plus fonction de la puissance de votre processeur que de celle de votre carte 3D (au vu des diverses expériences menées avec des appareils de mesure très sophistiqués... bon ok, j'avoue, j'ai estimé ça à l'œil nu, mais c'est efficace). Pas de réelle innovation non plus du côté de l'interface, toujours aussi lourdingue, peu intuitive et mal foutue ; les gars de Game Studio s'en sont tenu à l'originale. Sur le fond, le gameplay de Moon est tout à fait identique à son précurseur : bases multiples, ponts aériens entre elles, unités aux munitions limitées (nécessitant la mise en place d'une logistique pour les ravitailler), développement des technologies, etc. Enfin, on retrouve également le système de customisation des unités, avec divers châssis sur lesquels il est possible d'installer plusieurs types d'équipements. Et là on a enfin du neuf.



Bah elle est peut-être là, en fait

Oui, la principale nouveauté de Moon Project se situe dans ses nouvelles unités, et par là même dans ses nouvelles technologies. Et qui dit nouvelles unités, dit nouvelles perspectives tactiques, cela va sans dire. On notera ainsi l'arrivée du « Générateur de tremblements de terre », qui permet d'aller sous la base ennemie (grâce au système des tunnels), puis de déclencher une catastrophe qui détruira tout ce qui se trouve au-dessus. De même, on parlera des transporteurs aériens d'unités, qui autorisent les déplacements rapides d'unités terrestres puissantes normalement très lentes. Enfin, on parlera de ces canons électriques qui, montés sur un des nouveaux châssis, permettent de faire des miracles, même en sous-nombre. Nouveaux bâtiments, nouvelles unités, et bien évidemment nouvelles missions. Celles de la nouvelle campagne sont plus intéressantes que celles d'Earth, car elles intègrent un petit côté « aventure » plutôt plaisant.
Par exemple, vous devrez capturer une unité ennemie pour pouvoir ensuite vous infiltrer dans le camp adverse, et libérer un prisonnier. Autre mission : envoyer des éclaireurs dans un champ de mines par lequel un convoi doit passer, et baliser les mines en construisant des barrières électriques. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais cela apporte un peu d'air frais, entre deux classiques missions d'extermination du camps adverse. Pour terminer, on parlera de l'excellent éditeur de maps, à la fois simple et vigoureux, de l'éditeur de scripts (pour faire ses campagnes), ainsi que de nouvelles cartes multijoueurs. Au final, Moon Project s'avère donc tout aussi bon qu'avait pu l'être Earth 2150 en son temps, l'effet de surprise en moins. Le problème, c'est que le joueur qui possède déjà Earth n'y trouvera pas un nombre d'innovations suffisamment élevé pour en justifier l'achat. D'où les deux notes. Mais pour conclure sur une note un peu acide, et en exagérant à peine, rappelons qu'un seul des patches mensuels (et donc gratuit) de Warzone 2100 en proposait autant, si ce n'est plus, que Moon Project pour Earth 2150. Vivement Earth III, donc.

Fishbone



Remarquez le champ de protection de l'unité du milieu. Très classe.

En Deux Mots

LES NOUVEAUTÉS DE THE MOON PROJECT NE SONT PAS SUFFISAMMENT NOMBREUSES POUR EN MOTIVER L'ACHAT, SURTOUT POUR QUI ONT DÉJÀ EARTH 2150. POUR LES AUTRES, PAS DE PROBLÈME, THE MOON PROJECT EST L'UN DES MEILLEURS RTS 3D DISPONIBLES À L'HEURE ACTUELLE.

- \+ Le moteur 3D, gourmand mais puissant
- \+ Éditeur de maps qui fouette puissamment
- \+ Graphisme qui supporte de façon puissante sa prise d'âge
- − Manque de grosses nouveautés bien puissantes
- − L'interface, toujours une lourde en puissance

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT (Pour ceux qui n'ont pas Earth 2150)	INTÉRÊT (Pour ceux qui ont Earth 2150)
87	89	88	72

Championship Surfers

JEU DE SURF POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Allez hop, sortez les planches aux couleurs bariolées et les combinaisons bien moulantes, on va rider the waves comme Keanu Reeves et Patrick Swayze dans « Point Break » avec le premier jeu de surf sur PC depuis, pfiou, bien longtemps.

On avait déjà Tony Hawk Pro Skater 2 (en test il y a quelques numéros), Dave Mirra Freestyle BMX (en test dans ce numéro), il ne nous manquait plus qu'un jeu de surf pour qu'on puisse se refaire « Sports Evènement », cette fantastique émission de M6 consacrée aux sportifs foufous qui aiment bien se fracasser le crâne contre du béton, des rampes d'escalier ou des récifs de coraux avant de se relever en hurlant « Yeah that's cool ». Championship Surfer vient donc combler ce vide, et avec brio puisque ce titre, je vous le dis tout de suite, est de loin le meilleur jeu de surf sur PC. Comme il n'a aucune concurrence, c'est vrai, il n'a pas trop de mal.



Façon California Games, on peut s'élancer du haut des vagues et faire des tours en l'air pour épater les filles et les mouettes.

Dans le bouillon

Le jeu nous propose une demi-douzaine d'épreuves différentes. On peut ainsi participer à un championnat de surf classique, jouer une partie Time Attack, King of the Waves, Rumble ou, plus original, en mode Arcade, qui propose de surfer au milieu des mines marines. Chaque type de jeu a ses petites particularités, mais tous se basent sur le même principe : il faut placer le maximum de figures sur la vague. Celles-ci portent des noms exotiques comme Snap, Rio, Roundhouse Cutback, Carve Reverse, Air Grab Rail, et ce sont toutes des vraies figures réalisées par les vrais pros du surf de dans la vraie vie du réel. On a aussi droit à une douzaine de plages, cette fois-ci imaginaires, qui proposent chacune un type de vague bien particulier, variant en forme, en vitesse et en hauteur.

Brad le surfeur défiant l'océan, deux heures avant sa mort qui n'a d'ailleurs toujours pas été élucidée.



Teritheau Style

J'avoue que dans les premiers moments, ce jeu m'a vraiment amusé. Les contrôles de base sont simples, mais il faut une bonne demi-heure pour commencer à passer les figures un peu complexes, décoller correctement en haut de la vague ou faire quelques passages dans le tube sans se vautrer. Les vagues sont magnifiquement modélisées, très variées selon les différentes plages, et on prend vite son pied à surfer dessus comme l'ex-petit ami de Veronika Loubry (elle sort maintenant avec un footballeur). Pourtant, malgré les efforts des programmeurs qui ont manifestement tout fait pour éviter cela, en proposant des graphismes relativement variés et pas mal de figures différentes, le jeu devient assez vite répétitif, et on s'ennuie ferme au bout de quelques heures de jeu. Certains sports ont beaucoup de mal à donner quelque chose d'intéressant, une fois adaptés en jeux vidéo, même avec de la bonne volonté, et le surf semble bien faire partie de ceux-là...

Ackboo



Tentative de Top Turn entre une mine marine et un plongeur-caméraman...



JOUABLE SUR PII 233, 32 MO RAM
ÉDITEUR MATTEL INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR KROME STUDIOS TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1 À 4 (SUR LE MÊME ÉCRAN)

En Deux Mots

SI VOUS TENEZ ABSOLUMENT À VOUS ACHETER UN JEU DE SURF SUR PC, FONCEZ SUR CHAMPIONSHIP SURFER, VOUS NE TROUVEREZ PAS MIEUX AILLEURS. MAIS SOYEZ PRÉVENUS : MÊME AVEC UNE BONNE RÉALISATION, LE SURF SUR MONITEUR EST BEAUCOUP MOINS INTÉRESSANT QUE SUR UNE VRAIE PLANCHE, ET ON SE LASSE TRÈS RAPIDEMENT.

+ Ça semble assez réaliste
+ Excellente modélisation des vagues
+ La jouabilité est bien étudiée
+ Au début, c'est amusant...
– ...mais on se retrouve vite à faire tout le temps la même chose









Severance

ACTION POUR TOUS JOUEURS

PC CD-ROM



Darkness



On feinte, on court, on lance des assiettes à la tête des monstres. Pour un jeu de baston, Severance change agréablement de style. Fini le bourrinage en règle, voici venu le temps des combats tout en finesse.

95/98 · direct 3D

MULTIJOUEUR	
Réseau Local	10
Internet IP	10

Jouable sur Pentium II 500, 64 Mo Ram
Éditeur Codemasters
Développeur Rebel Act Espagne
Texte et voix VF **Nbre de joueurs** 10



Incarner un guerrier, buter des monstres sans interruption, nettoyer le monde des forces obscures, voilà qui n'a rien d'original. Rune, le dernier en date des jeux action/aventure, nous avait déjà fait connaître le grand massacre médiéval fantastique. Ayant épuisé toutes les joies du découpage à l'épée, on se demande ce que Severance peut nous offrir de plus. Eh bien Blade of Darkness va vous faire découvrir une nouvelle manière de se bastonner.



Un univers impitoyable

Le monde est une fois de plus la proie de l'ombre. Dal Gurak, mage maléfique, a envie de conquérir le pays, mais les peuplades qui y vivent le dérangent dans son œuvre. Alors pourquoi ne pas s'en débarrasser en envoyant ses sbires faire du nettoyage ? Vous voilà donc encore promû au rang de sauveur de l'univers. Avant de partir chasser les méchants serviteurs, choisissez donc un héros parmi les quatre accessibles. Chevalier, nain, barbare et amazone, chacun vit dans des contrées distinctes. Suivant celui que vous prenez, vous débutez à des endroits différents. Après avoir essayé le tutorial, histoire de vous habituer à la prise en main, vous voilà lancé sur les traces des armées des ténèbres. La carte principale vous donne accès à plusieurs lieux. Vous n'êtes pas obligé de tous les visiter, bien que ce soit le meilleur moyen de devenir un super tueur. Les niveaux qu'on vous propose mêlent agréablement extérieurs et intérieurs. Vous rodez aussi bien dans des souterrains entre rats et chevaliers traîtres, que dans des ruines de temples où vous vous êtes laissé attirer par les relents d'un trésor incroyable. Les terrains sont assez labyrinthiques, parfois immergés dans d'immenses espaces, mais l'action se limite à de petites surfaces ; il est rare que l'on se perde en route. Dans ce cas-là, vu l'absence de carte ou de radar, la meilleure solution est de suivre la trace des cadavres étripés que vous avez laissés derrière vous, pour découvrir les zones encore vierges. Les niveaux offrent pas mal de diversité géographique et vous laissent de temps en temps une certaine liberté sur les modalités du parcours. Se pose alors le délicat problème des potions de vie. La seule possibilité de regagner de la santé est

Les ennemis possèdent peu d'objets. La plupart du temps, vous pouvez récupérer leur arme et leur bouclier quand vous ne les avez pas fracassés lors du combat, et parfois une potion de vie.

Des armes à n'en plus finir



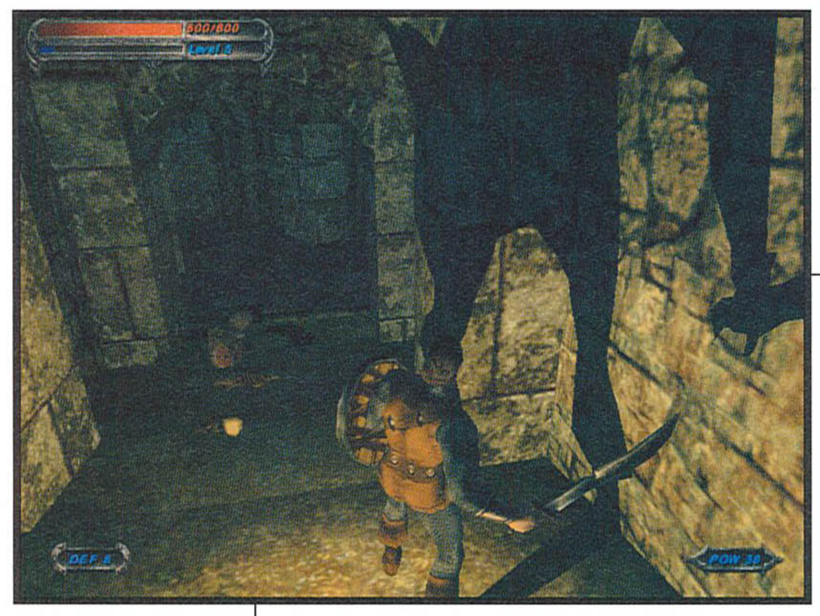
Plus de quatre-vingt armes sont dissimulées dans les dix-huit niveaux du jeu. Chacune se définit par ses capacités de dommages et de défense. Les aptitudes des héros jouent aussi un rôle. Le chevalier sera presque incapable de soulever une épée à deux mains mais se révèlera d'une efficacité redoutable avec une épée à une main. Certaines armes possèdent des combos particuliers qui doublent ou triplent les blessures infligées ; d'autres ont des pouvoirs magiques dévastateurs. L'inventaire ne permet de porter que quelques-unes d'entre elles. Le choix est délicat et demande surtout au joueur de bien connaître ses dispositions et de choisir l'armement qui lui est le plus adapté. Plusieurs types de boucliers existent avec, pour chaçun, des niveaux de défense et une durée de vie différents. Toutes les armes et protections se lancent. Vous pouvez les déposer par terre mais aussi les balancer sur votre adversaire. Une hache bien dirigée cause des dégâts considérables.

Les découpes d'ombre et de lumière créent des reliefs et s'amusent à vous faire trébucher dans votre course au carnage.

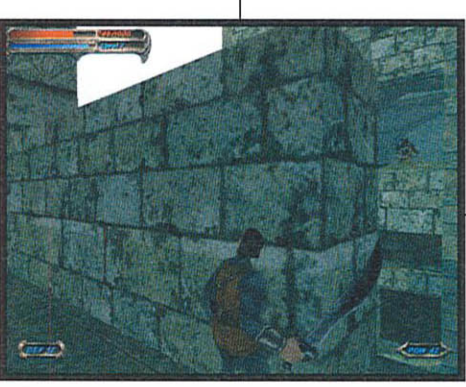




L'eau ondule et se trouble sous vos pas, mais elle paraît trop belle pour être naturelle. Aucun courant ne l'anime et les fonds sont rarement visibles, même s'il n'y a que cinquante centimètres de profondeur.



Rien de plus impressionnant que son ombre projetée contre le mur à la lueur d'une torche. Vous vous rapprochez de la source de lumière, l'ombre s'agrandit et devient gigantesque ; vous vous éloignez et elle s'amenuise pour disparaitre. Chaque ombre a une cause physique réelle.



Vos adversaires sont loin d'être naïfs. Ils se placent à des endroits stratégiques plus ou moins visibles. Un orc se planquera dans l'ombre d'un pilier pour vous surprendre, tandis qu'un archer surveillera un passage obligé.



de boire ces potions ou de manger. Oui mais voilà, votre inventaire ne stocke ni aliments, ni fiole si vous n'êtes pas blessé. Du coup, certains passages deviennent une véritable galère car le terrain peut vous empêcher de retourner en arrière récupérer ce que vous n'aviez pas pris. On n'évite pas la linéarité dans laquelle tombe trop régulièrement ce type de soft. Le manque d'éléments axés aventure et de quêtes (récupérer un objet à un endroit précis pour actionner un mécanisme une fois par niveau n'a jamais été le summum de l'aventure) en fait un jeu dédié avant tout au combat, seule voie pour que la vie et l'énergie de votre héros augmentent chaque fois qu'il tue un nombre suffisant d'adversaires.

Plusieurs vues, la subjective comprise, coexistent pour vous permettre d'avoir la meilleure approche possible de votre environnement.



Argh, je me meurs

Enfin, pour une fois, les affrontements dépassent le simple « moi voir toi, moi cliquer comme un fou pour tuer toi ». La grande innovation de Severance est de proposer, pour chacun des héros, un style de combat lui permettant d'user de combos. Vous ne pouvez pas inventer des nouveaux coups comme dans Die by the Sword (sorti il y a deux ans) en dirigeant votre bras à la souris. Ici, les mouvements se gèrent au clavier, tandis que le regard est dirigé par la souris. Les quatre héros se voient attribuer une liste de coups spéciaux multipliant les effets des armes dont ils usent. Chacune des quatre-vingt armes offre une ou plusieurs combinaisons, dont l'utilisation est limitée par la classe du personnage et son énergie. Le chevalier peut très bien utiliser une épée à deux mains ou une hache de guerre, mais il n'arrivera pas à les manier avec autant d'efficacité que le barbare ou le nain. Le combat fait souvent appel à toutes vos ressources. Les potions de vie et les bouts de pain ou de viande dissimulés dans les niveaux paraissent très vite limités. Si vous foncez comme un dératé sur tout ce qui bouge, vous allez vite comprendre votre douleur car les ennemis sont aussi efficaces que vous. Leur I.A. est particulièrement adaptée au combat. Qu'ils soient orcs ou squelettes, la trentaine d'espèces pratique les combos aussi bien que vous, si ce n'est mieux. On réalise très vite que pour gagner, mieux vaut agir en rythme. Les attaques deviennent des danses composées de parades et de feintes où chaque coup porté

Nos quatre sauveurs

LE CHEVALIER



Sargon utilise l'épée à une main avec un bouclier. Il pare avec et effectue de nombreux combos avec ses armes, sans que cela ne lui coûte de grosses sommes d'énergie. C'est le mieux équilibré de tous.

LE NAIN



Nagflar porte la hache, qu'il peut accompagner d'un bouclier. Il est fort mais lent. Les combats demandent plus de précision car un coup raté équivaut souvent pour lui à une blessure.

L'AMAZONE



Zoe préfère la lance ou l'arc. Elle est rapide et agile mais résiste rarement aux combats rapprochés. Son armement la rend souvent peu maniable, et l'épuise surtout facilement lors des combos.

LE BARBARE



Tukaram est sans doute le plus intéressant des quatre. Son arme de prédilection est l'épée à deux mains, qu'il soulève comme une brindille grâce à sa force. Sa rapidité lui permet de séparer les groupes d'adversaires. Son maniement exige d'avoir bien pris la mesure des antagonistes avant d'attaquer, mais il offre aussi la joie incomparable de trancher dans le vif du sujet d'un seul coup.



Le passage qui s'écroule sous vos pas ou la pierre qui roule dans le couloir sont des classiques. En règle générale, le changement de texture prévient ce genre d'incident et il suffit d'observer le décor pour éviter la surprise.

prend le contre-pied de l'adversaire. Et si plusieurs se présentent à vous, alors la ruse se révèle nécessaire. Vous êtes obligé de mettre en place de véritables stratégies pour rester vivant avec le maximum d'énergie. Attraper les réflexes des combos et des esquives demande un certain temps. On regrette l'absence d'arène qui permettrait de choisir son adversaire et son arme pour s'entraîner comme dans Die by the Sword. Car si les premiers niveaux sur dix-huit se révèlent faciles, les suivants exigent des réflexes de la part du joueur, et surtout une très bonne maîtrise de la maniabilité. Celle-ci est loin d'être satisfaisante lors de rushes contre plusieurs monstres, bien que le fait de pouvoir locker une cible l'améliore considérablement. Vos blessures n'influent pas sur vos aptitudes ; en revanche, la barre d'énergie qui vous est allouée limite vos coups. Ainsi, si certains combos sont redoutables, ils vous épuisent avec un seul coup porté et laissent la porte ouverte à des contre-attaques meurtrières sans possibilité de parade.

Des lumières et des ombres

Ouahh ! Ça en jette. Dès le tutorial, on se rend compte que le moteur est exceptionnel. Comment ne pas être impressionné par ses capacités ? Il crée des effets d'ombre fantastiques. Vous prenez une torche pour vous balader dans un donjon et vous apercevez une silhouette sur le mur, imposante, vous accompagnant de sa silencieuse présence. Celles des ennemis sont aussi gérées et trahissent l'existence de leur propriétaire (une aide précieuse dans certains niveaux, qui vous donne le temps de préparer votre attaque). Une ombre qui apparaît au



Si différentes voies vous sont offertes, le choix revient toujours au même et vous finissez par toutes les utiliser pour atteindre le but du niveau.

Vous rôdez aussi bien dans des souterrains entre rats et chevaliers traîtres, que dans des ruines d'un temple où vous vous êtes laissé attirer par la légende d'un trésor incroyable.



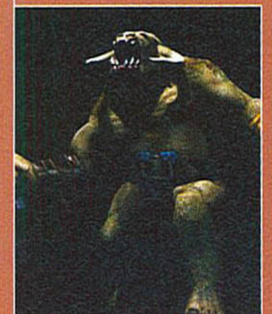
Des adversaires de tout acabit







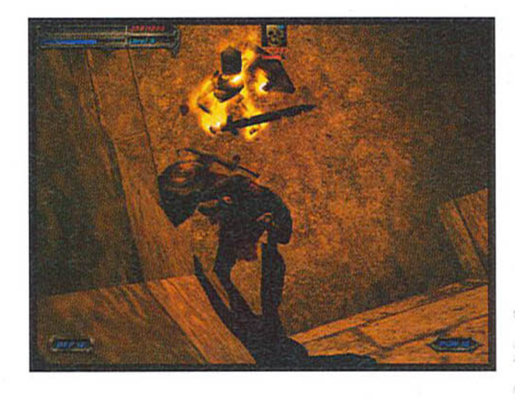

Une trentaine d'espèces peuplent les cartes que vous traversez. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, leur aspect ne donne pas d'idées sur leur force. Il existe plusieurs niveaux de force pour une espèce donnée, en corrélation avec les points de vie. La majorité des ennemis sont capables d'utiliser n'importe quelle arme avec autant d'adresse que vous. Certains possèdent des pouvoirs supplémentaires qui demandent plus de précautions lorsqu'ils sont attaqués ; un crachat de poison sur vous, et la moitié de vos points de vie y passent.








détour d'un couloir, et vous êtes certain que l'on vous attend. Rien de mieux pour créer une ambiance bien flippante. Même si elles n'ont pas un aspect très étudié, voir des silhouettes apparaître et s'allonger à l'entrée d'un passage fait monter l'adrénaline sans aucun problème. Outre le fait que votre cœur bat la chamade, vous en prenez aussi plein les yeux. Les découpes d'ombre et de lumière créent des reliefs et s'amusent à vous faire trébucher dans votre course au carnage. Un trou presque noir que perce par endroits un faible rayon de soleil, et vous ralentissez le pas pour vous mettre en garde, prêt à voir surgir une créature démoniaque. Mais non, rien de tel : vous vous êtes fait avoir, une fois de plus. Autant ces effets d'ombre ont été travaillés, autant le décor et sa réalisation restent simples. Les textures ne brillent pas par leur richesse, même si elle restent honnêtes, et les cartes ne sombrent jamais dans le gothique. L'aspect de l'eau est tout sauf naturel, même si on ne peut s'empêcher de l'admirer. On apprécie les beaux reflets qui troublent le miroir des rivières et des fontaines, et on s'amuse pendant des heures à regarder les ondulations qui naissent à chaque pas de notre héros. Les développeurs ont cherché à suivre les lois de la physique, les objets roulent sur les plans inclinés en fonction de leur forme et de leur nature dans le respect de la gravitation. Si vous lâchez une torche sur une pente, vous la verrez poursuivre son mouvement ; si elle s'approche trop d'un tas de paille, elle y mettra le feu. Le moteur permet une grande interaction avec son environnement. La majorité des objets présents se détruisent, brûlent et se lancent. Dans l'immédiat, on voit peu l'intérêt de balancer des bras coupés sur ses ennemis, mais on réalise vite qu'un crâne bien placé peut déclencher un piège et le désamorcer. Si la physique affecte les objets, vous vous doutez bien qu'elle agit aussi sur les créatures vivantes. Votre personnage et ses adversaires en font les frais. Chaque coup porté se traduit aussitôt par une blessure : une grande zébrure sanglante dans le dos, des cheveux rougis par le sang, un visage à moitié emporté. Votre image est associée à votre niveau de vie. Charmant quand on aime le gore.



Stress et adrénaline

L'ambiance se révèle vite accrocheuse. Dès le début, on entretient le suspense avec des jeux d'ombre, des cadavres éparpillés et des pièges cachés. Au moment où vous vous y attendez le moins, mille fléchettes se plantent dans votre corps, et le pont qui semblait si solide tout à l'heure s'effondre sous votre poids. Les adversaires tiennent aussi leur rôle : ils se cachent, courent, vous balancent des flèches et vous empoisonnent sans que vous ayez eu le temps de crier « ouf ». Chaque niveau débute par une cinématique issue du moteur pour vous mettre dans le bain. Elles soulignent les moments clé, tout en s'intégrant parfaitement à l'action. La musique est de premier ordre. Vous errez de longs moments dans le silence avec juste comme compagnie le bruit de vos pas, quand un tamtam tribal se fait entendre. Le résultat est immédiat : votre attention se réveille et votre petit cœur se met à battre la chamade. On aurait pu se plaindre de ces longs temps morts avec simplement ses bruitages, mais l'effet d'un son ou d'une musique inattendue est renversant et vaut bien quelques heures sans accompagnement. Le graphisme est une réussite, même si la modélisation des personnages se montre décevante. Leur démarche manque de naturel et leur aspect monolithique, avec les cheveux collés dans le dos en gros bloc, n'arrange pas les choses. On aurait bien aimé voir des tresses se balancer dans le dos des personnages, comme dans Tomb Raider. Severance possède de nombreuses qualités : son moteur impressionnant et son système de combat original lui donnent une richesse unique. Mais il n'est pas exempt de défauts, sa prise en main demande un temps d'adaptation et les héros ne sont pas vraiment à leur avantage. De plus, quelques bugs de collision se rencontrent sur les terrains. Descendre un escalier en courant sans trébucher se révèle parfois un véritable exploit. Il reste pourtant un soft qui mérite largement le coup d'œil.

Kika



Les animations des morts sont de véritables scènes de théâtre : une fois on vous coupe la tête et votre corps reste debout quelques secondes, une autre fois c'est un coup d'épée dans le ventre qui vous plie en deux. Le spectacle est toujours renouvelé.



De nombreux pièges parsèment les niveaux. Certains sont visibles et ne nécessitent que peu d'adresse pour être passés. La majorité vous attend au détour d'un couloir.



Après un combat, il ne reste pas grand-chose des créatures qui ont osé vous attaquer. Démembrées, elles ensanglantent les pièces. L'ambiance gore est de rigueur, sans que le sang ne soit trop envahissant : vos pas ne laissent pas de trace rouge et vos blessures ne suintent pas sur les parquets.



En Deux Mots

SEVERANCE NE SE POSE PAS EN CLONE DE RUNE. GRÂCE À SON MOTEUR EXCEPTIONNEL ET À L'INTRODUCTION DE COMBOS, IL DÉVELOPPE UN ASPECT DU JEU BASTON RAREMENT EXPLOITÉ QUI OFFRE UNE DIMENSION RICHE EN POSSIBILITÉS.

- + Les jeux d'ombre et de lumière
- + Les nombreux combos
- – La modélisation des personnages
- – La maniabilité parfois gênante

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
89	90	89



Le moindre dégât causé aux vaisseaux apparait sur ces derniers.



MULTIJOUEUR	
Réseau local	32 joueurs
Internet serveur	32 joueurs

Jouable sur P III 500, 64 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Talonsoft Développeur Akella Studios
Russie Texte et voix En VF



Le déplacement de la caméra se fait d'une manière très intuitive.



Le premier Age of Sails était un vulgaire wargame trop classique. Son deuxième volet n'est rien moins qu'un superbe jeu historique empruntant le principe de la stratégie temps réel.



Age of Sails 2

Stratégie maritime temps réel pour tous joueurs - PC CD-Rom



Un tas de repères et de guides peuvent être affichés à tout moment.

Les navires coulés reposent par le fond couchés sur les bancs de sable.



Qui n'a jamais rêvé de paysages tropicaux où un trois-mâts blanc glisse sans bruit sur une mer d'huile ? Qui n'a jamais rêvé d'enfiler un justaucorps rayé en bleu et blanc et d'apprendre à faire des petits nœuds de quatre-vingt cinq manières différentes durant une nuit agitée passée au fond d'une cale ? Qui n'a jamais rêvé, enfin, de se retrouver à demi-nu au milieu d'autre mousses à briquer le pont à l'aide d'un savon noir sous les ordres d'un capitaine très autoritaire ?

Si vous remplissez au moins une de ces trois conditions (et pas forcément la première), vous êtes susceptible de vous intéresser à la marine à voile. AOS 2 est, à notre grand étonnement, bien plus passionnant que ces simples wargames que Talonsoft, son éditeur, sort à des fréquences dépassant l'entendement. Non, AOS 2 est tout simplement le premier jeu de combat naval historique en temps réel. La chose est d'autant plus étonnante que les vieux grognards qui publient ce jeu sont plus habitués aux reconstitutions hexagonales de batailles de type « Napoléon à Dravniglutz», des trucs bien chiants qui, globalement, ne passionnent qu'une poignée de vieux Anglais célibataires, ainsi que quelques

rejetons de familles attachées aux valeurs de la noblesse d'empire.
Pour ceux que le combat naval passionne tout simplement, sachez que le jeu d'Akella partage quelques caractéristiques avec le tenant du titre (pour les affrontements de périodes contemporaines), nommé Harpoon, sans toutefois atteindre la complexité de mise en œuvre de ce dernier. Heureusement donc, AOS 2 ne demande pas de connaissances poussées de terminologie maritime, à apprendre sur le bout des doigts pour pouvoir partir en guerre. L'interface permettant de piloter les bateaux est simple mais regorge aussi d'une foule d'options et de possibilités : pour diriger un bâtiment, on clique sur le cercle qui entoure ce dernier afin de lui indiquer un nouvel azimut. Certes, il aurait été beaucoup plus aisé de pointer le curseur dans une direction donnée, mais AOS 2 n'oublie pas aussi facilement son ascendance wargamiste. En effet, chaque bâtiment possède une flopée de caractéristiques prises en compte lors de manœuvres, de prises au vent ou d'accélérations, en fonction de son équipage et de son type de voilure. Un indicateur nous donnera la vitesse estimée à la sortie du virage, ainsi que le temps que cette manœuvre devrait prendre dans le meilleur des cas. Ceci permet, entre autres, de remporter des victoires principalement basées sur la maniabilité, comme lors d'un affrontement entre une « barque » (un trois-mâts de petite taille) et une frégate. D'autres commandes tels que le déploiement des voiles, de l'ancre ou même des hommes, sont immédiatement accessibles. Sur l'écran, çà et là, se trouvent d'autres panneaux de commandes ; pour l'équipage, pour les options de jeu, pour afficher une carte miniature afin de se déplacer rapidement sur la carte. Autre bon point : ces petits écrans que l'on peut réduire dans un coin sont tout transparents et ne dégueulassent pas le joli écran de jeu. Le jeu est principalement orienté combat. Alors que l'on aurait pu s'attendre à quelque chose de plus développé dans ce domaine, on s'aperçoit assez vite que l'aspect gestion et logistique est réduit à sa plus simple expression. En fait, seules des campagnes non historiques (où il est possible d'acheter un équipage, de réparer en profondeur ou d'acquérir de nouveaux bâtiments) permettent de jouer avec une flotte composée à notre guise. Dans les autres types de jeux, on se retrouvera avec des bateaux et des équipages déjà assignés par les événements. C'est sans doute le point le plus décevant du jeu.

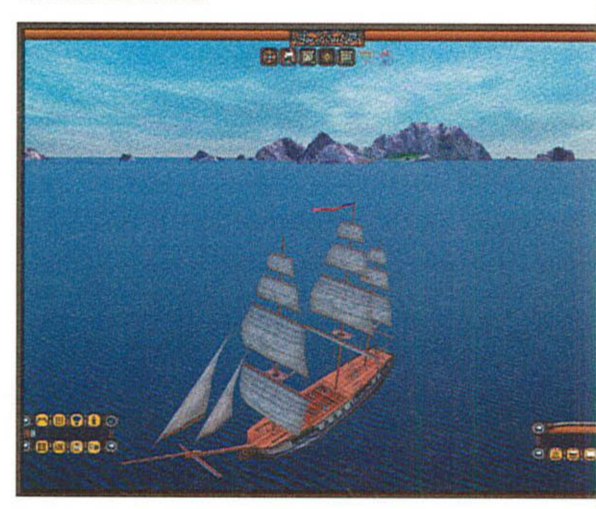


Le moteur permet de dézoomer jusqu'à une grande distance.

Le premier wargame historique possédant un moteur de jeu de stratégie temps réel.



Des chapelets d'îles apparaissent pour contribuer à la variété des décors.



Les batailles comprennent souvent la présence d'une quarantaine de navires.





Les détails des voilures et des ponts sont parfois impressionnants de réalisme.

L'âge des boulets de canon

Les plus grandes batailles de cette période mettait en présence des forces composées de navires par poignées de dix. Jusqu'ici, il était impossible de trouver une simulation offrant la possibilité de commander une véritable armada. Age of Sails 2 permet toutes les folies des grandeurs en nous donnant la possibilité de prendre la tête d'une flotte composée d'une quarantaine de vaisseaux.
L'I.A. qui gère les bateaux adverses et de tout premier ordre : elle intègre dans ses stratégies les caractéristiques de maniabilité des navires, la qualité de leur équipage, et se paye même le luxe d'effectuer un test de morale de temps à autre, histoire de voir avec plaisir un navire capituler. Parfois même, les bâtiments opèrent des retraites crapuleuses, s'éloignant de quelques encablures, histoire de revenir lorsque vous serez affaibli au beau milieu d'un combat. Ces mêmes ordres un rien défaitistes pourront d'ailleurs être donnés à nos propres forces, histoire de récupérer un bateau juste après la bataille, dans le but de le réparer plutôt que d'avoir à le chercher par 300 mètres de fond deux cents ans plus tard. La modélisation des dégâts est elle aussi quasi parfaite : on peut démâter un navire de façon visible, abîmer ses voiles et sa coque



Les villes et villages sont souvent représentés aux bons emplacements.

Plusieurs centaines de navires reproduits avec des caractéristiques conformes.

Musée de la marine

Lors de sa preview, le jeu m'avait laissé un peu dubitatif. Soit, son moteur était tout à fait exceptionnel, mais les nombreux plantages et l'unique campagne de démo n'en disaient pas long sur les possibilités et l'intérêt que pouvaient atteindre ce jeu. Côté réalisme historique, il était tentant de douter des dires des programmeurs puisque ces derniers ne misaient sur rien moins que le fait de reconstituer au mieux plus d'un millier de navires avec leurs caractéristiques. S'il est vrai que chaque vaisseau était construit en un certain nombre d'exemplaires semblables, l'ampleur de la tâche restante pouvait en laisser plus d'un sur le carreau. Côté anachronisme, rien à signaler à mon niveau de connaissance : le drapeau français est bien bleu-blanc-rouge après la Révolution, et arbore de jolies fleurs de lys juste avant cette période. Les campagnes et les combats nous mettent à la tête de grandes nations maritimes comme l'Angleterre ou la France, pour une période s'étendant de 1775 à 1820. Les scénarios, autant de reconstitutions historiques, regorgent de détails qui ne rendent leur déroulement que plus crédible : les noms précis des navires se trouvant là où ils étaient, ainsi que leurs formations et positions exactes au moment de la bataille.

et réduire en purée les hommes situés sur le pont grâce au tir de grenaille. Si ceci est assez classique, le comportement du bâtiment est aussi affecté par la moindre perte qu'il subit au détour d'un boulet. Le déroulement d'une bataille est à proprement parler spectaculaire : des dizaines de bateaux en formation faisant feu les uns sur les autres à une grande distance, puis se croisant lors de bordées meurtrières se réglant à coups de mitraille offrent des scènes parfois fort confuses qu'on n'avait vu jusqu'ici que dans Shogun : Total War.

Bonaparte et Nelson sont sur un bateau...

La technologie utilisée pour Age of Sails 2 n'est autre que le Storm Engine, qui s'est fait remarquer ces temps derniers puisque c'est l'une des versions retrouvées au cœur de Sea Dogs. Pourtant, les différences entre ces deux jeux sont très marquées, et certaines caractéristiques ne figurent que dans l'une ou l'autre des déclinaisons du moteur graphique. Ainsi, l'un des principaux reproches dans le domaine esthétique fait à SD concernait l'absence d'hommes d'équipage sur les ponts des navires. Akella Studios, bien au contraire, comble cette lacune : présents sur chaque navire, on les voit en train de s'affairer sur telle ou telle chose. Bon, même s'il est vrai qu'au niveau de zoom maximum,



ils demeurent sacrément minuscules, il n'en reste pas moins que leur présence est plutôt la bienvenue. L'autre avatar du Storm Engine est la présence de masses terrestres dans les scénarios se déroulant aux alentours des côtes. Ici, il ne s'agit plus de quelques tas de sable fortement polygonés mais d'îles, avec des tailles et des masses respectables, texturées avec soin. Même si la chose ne semble pas avoir une importance quelconque, il n'en reste pas moins que la présence de terres à quelques encablures du navire est susceptible d'affecter tant le phénomène venteux que la stratégie générale des amiraux présents. Mieux encore, plutôt que de se contenter de représenter des côtes, AOS2 nous offre aussi les villes côtières, les villages et les fortins. Contrairement à nombre de jeux (y compris des RTS dernier cri), AOS propose au capitaine en herbe de placer une caméra fixe à n'importe quel endroit et pouvant regarder pratiquement dans toute direction. La fluidité du jeu est telle qu'on peut dézoomer en deux secondes pour se placer à deux kilomètres d'altitude et profiter d'un point de vue un poil plus stratégique. Bouger cette caméra se révèle très aisé et intuitif.
Les animations et mouvements des navires sont tout bonnement parfaits : ils subissent un roulis et un gîte qui, même s'il détonne un peu avec le calme persistant de la mer, se déplacent, penchent et virent comme des vrais. Les tirs de canons produisent de la fumée qui s'éloigne, poussée par le vent. En bref, que du beau et du superbe.

Bob Arctor

En Deux Mots

PLUS QUE DANS TOUT AUTRE JEU, ON A L'IMPRESSION DE SE TROUVER DANS UN COMBAT DE MINIATURES. LE MOTEUR GRAPHIQUE DESSERT LE JEU ET OFFRE UNE REPRÉSENTATION DE LA BATAILLE D'UNE QUALITÉ SITUÉE AU-DELÀ DE TOUTE ATTENTE. LE SEUL DÉFAUT QUE JE FORMULERAI CONCERNE L'ABSENCE DE VAGUES (SI IMPRESSIONNANTES DANS SEA DOGS), AINSI QUE D'EFFETS ATMOSPHÉRIQUES À BASSE ALTITUDE. UN ÉDITEUR COMPLET POUR POUVOIR CRÉER SES PROPRES SCÉNARIOS OU DES DÉCORS AURAIT ÉTÉ LE BIENVENU.

- + Le moteur graphique, exceptionnel pour un jeu de ce genre
- + L'aspect « reconstitution historique » du jeu
- + Des conflits maritimes enfin crédibles
- – Pas d'éditeur de missions









Une vue générale sur une bataille au cœur des Antilles.

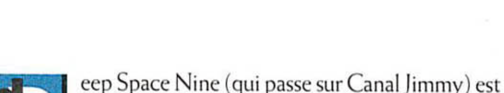




Il y a deux sortes de personnes au monde : ceux qui se rendent à leur travail travestis en Vulcains, et ceux qui rêvent de se téléporter dans un épisode de « Star Trek » afin d'insérer une scie circulaire dans le crâne de tous ces cons en pyjamas. DS9, The Fallen est, contre toute attente, un jeu susceptible de plaire aux deux publics.


Des particules à chaque instant.

Deep Space Nine



ACTION / AVENTURE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM


Nos amis du dominion : un Vorta entouré de soldats du Jem'haddar.


Les visages et les expressions des personnages sont, dans leur ensemble, une réussite.

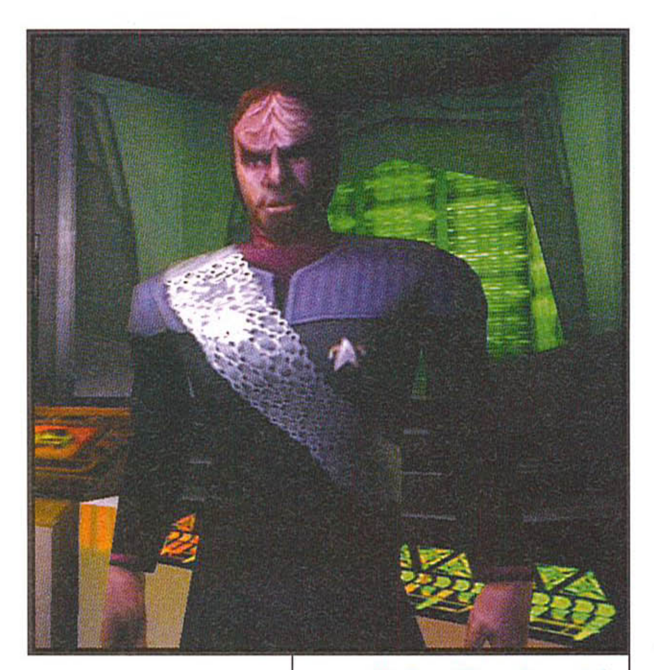
Deep Space Nine (qui passe sur Canal Jimmy) est la troisième série télé de « Star Trek » et a débuté après la diffusion de « Next Generation », et un peu avant Voyager. Aux zétazunis, DS9 s'est terminé après sept saisons. Contrairement aux trois autres feuilletons qui font la part belle à l'exploration de la galaxie (d'où le nom, ndrc), DS9 prend place dans un coin reculé, aux frontières de l'espace contrôlé par Starfleet, sur une base spatiale construite aux abords d'une planète, Bajor, et d'un Wormhole, dont l'orifice de sortie mène directement le quadrant Delta, un bled pourrave tout à fait inexploré (sapristi décidément voilà une phrase fort longue). De l'autre côté, se trouvent entre autres l'empire du Dominion, dirigé par des amibes polymorphes aux rêves expansionnistes (ce qui doit être une émotion normale pour tout être monocellulaire), des planètes inexplorées, et une menace omniprésente ne demandant qu'à passer au travers de ce Wormhole pour envahir les humains, les Klingons et les Vulcaniens. La planète Bajor est habitée par un peuple pacifiste possédant des notions vestimentaires ridicules qui l'ont souvent amenée à se faire réduire en esclavage. Celui-ci vénère des dieux bien réels qui habitent le Wormhole et qui, une fois par siècle, choisissent un envoyé mortel. Le dernier en date n'est autre qu'un humain, le commandant Sisko, appartenant à Starfleet qui dirige cette base, et qui s'est vu bombardé de cette tâche religieuse, à sa plus grande surprise. Les autres protagonistes sont le major Kira, une Bajorane héroïne de la Résistance, et le commandant Worf, un Klingon bien connu des amateurs de « Next Generation », qui se voit transféré de l'Enterprise sur Deep Space Nine. Pour les fans qui nous lisent, sachez que l'action de The Fallen se situe vers la fin de la sixième saison, un peu avant que Dax se fasse.... Non, j'ai rien dit.







JOUABLE SUR PIII 600, 96 Mo RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR TF1 MULTIMÉDIA
DÉVELOPPEUR THE COLLECTIVE ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF **NBRE DE JOUEURS** 1


Worf, un Klingon humanisé.

Le grand retour d'Unreal Tournament

Plutôt que d'avoir à se recréer un graphic engine avec tout ce que cet exercice comporte de casse-gueule, les développeurs ont tout simplement basé leur jeu sur une version boostée du moteur d'Unreal Tournament, avec tout ce qu'il comprend comme caractéristiques impressionnantes : à nous donc les textures de liquides d'une beauté à tomber par terre, les lumières dynamiques omniprésentes, et surtout les niveaux gros de plusieurs kilomètres carré. Ahhh les maps de The Fallen !... quelque chose me dit que j'en parlerai encore à mes petits-enfants. Celles-ci sont tout bonnement gigantesques, et pour les connaisseurs bien plus grosses que celles d'Unreal. En vérité, elles sont assez énormes pour que l'on s'y perde après s'y être enfoncé pendant une vingtaine de secondes. La raison de cette grande taille vient tout bonnement du jeu à plusieurs personnages dont je vous ai causé. Sans vouloir trop vous en dire, cette démesure nous saute parfois en plein visage, comme dans cette vallée située au cœur d'une planète perdue où l'on découvre l'épave d'un vaisseau de la taille de l'Enterprise au diamètre large d'un bon kilomètre.

La réalisation d'un jeu par-dessus un moteur déjà existant peut entraîner un sentiment de déjà vu, pour peu que les développeurs soient dénués d'imagination. Le bénéfice évident est que ces derniers peuvent se concentrer plus longuement sur la conception, sur le graphisme, le scénario, les niveaux ou le gameplay. L'équipe de The Collective a pris ce risque et semble avoir remporté le pari haut la main.

Un vrai-faux shoot

On aura beau retourner The Fallen dans tous les sens, il ne reste pas moins un jeu d'action/aventure à la sauce Half-Life ou Elite Force, avec un peu moins de combats. Là où on aurait bien pu trouver quelques ingrédients RPG qui rendent un Deus Ex ou un System Shock 2 si passionnants, on ne découvre ici pas grand-chose d'équivalent, au premier abord. En fait, The Fallen ne se bat pas sur le même terrain : il vise une énorme variété lors des missions, et surtout des « campagnes » différentes. En effet, le jeu n'a rien oublié de son origine télévisuelle et propose une aventure déclinée sous trois personnages. Le tour de force, ce n'est pas tant ces soi-disant caractéristiques uniques pour chaque héros que l'on incarne, mais bel et bien trois aventures totalement différentes.
Le tout est organisé très intelligemment : pendant que l'on joue par exemple avec le commandant Sisko, on reçoit régulièrement des rapports radio sur les activités de Worf Et de Kira (les deux autres zouaves que l'on pourra diriger), et les activités parallèles qu'ils sont en train de mener à bien deviendront les missions qu'il faudra accomplir à notre tour lors des autres campagnes. Parfois même, les trois héros ne se trouvent pas au même endroit : Kira, par exemple, sera sur Bajor dans les premières missions, tandis que Worf et le commandant s'éclateront en orbite comme des petits fous.


Deep Space Nine : vue d'ensemble.


Le moteur d'Unreal fait la part belle aux ombres et réflexions.

D'autres fois, au contraire, ils se trouveront dans la même galère, comme lors de cette évasion spectaculaire d'une prison du Dominion, où leurs actions combinées les mèneront vers la liberté. L'ensemble est conçu avec logique ; c'est d'autant plus agréable que les développeurs ne sont pas tombés dans le piège évident de nous faire jouer un perso l'un après l'autre dans une seule et grosse mission, mais à travers trois histoires que l'on peut démarrer par n'importe quel bout.
Certes, The Fallen est un jeu d'action, mais il ne s'interdit pas de faire la part belle à l'exploration, parfois même à la réflexion. Pour aller dans ce sens, le héros possède un inventaire conséquent d'objets, et surtout les deux accessoires communs à tous les membres de Starfleet, j'ai nommé le Tricorder et le Com-Badge. Si ce dernier permet à tout moment de communiquer avec n'importe quel membre d'équipage, les utilisations du Tricorder sont multiples. Son écran, qui s'ouvre dans une petite fenêtre,

30 millions de trekkies

Plus qu'un simple jeu d'aventure, Deep Space Nine, The Fallen prendra, pour les amateurs de la série, la forme d'un énorme épisode. Le seul reproche que l'on pourrait faire est que le côté « aventures sur la station » est beaucoup moins développé que dans la version TV, qui joue du côté Soap Opera. Forcément : The Fallen est avant tout un jeu d'aventure/action, et lui donner un scénario basé sur les rapports amoureux entre Quark et l'une de ses serveuses aurait déplu à beaucoup. Toutefois, lors des séjours sur la base, et notamment entre chaque mission, il est possible de se balader librement et de causer avec quelques célébrités locales comme Odo, Bashir ou les autres habitants de la station. The Fallen est tout simplement le meilleur jeu réalisé sur le thème des nouvelles séries, et probablement le meilleur jamais réalisé sur « Star Trek ». Ces derniers mois ont été particulièrement réjouissants pour les fans, avec des titres aussi bons que Elite Force Starfleet Command II et même Klingon Academy, dans une moindre mesure.

ressemble à celui d'un radar personnel. Il offre une vue 2D et une vue en 3D que l'on peut faire tourner dans tous les sens. Ce super-scanner détecte à moyenne distance tout ce qui ne fait pas partie du décor : objets inanimés émettant de l'énergie, formes de vies, champs magnétiques... Il est aussi capable d'afficher les waypoints pour certains objectifs de missions. Il s'annonce parfois très utile pour affronter des ennemis un peu balèzes : on scanne un combattant muni d'un champ de force pour déterminer la fréquence de modulation de ce dernier, on règle son phaser sur cette dernière valeur, et on pourra ainsi passer à travers son bouclier protecteur. Une autre utilisation fréquente de cet appareil : se faire une bonne idée de la situation tactique avant d'ouvrir une porte ou de repérer des ennemis invisibles. Dans DS9, il ne s'agit pas de parcourir les niveaux en faisant feu de toutes parts, ce qui mène d'ailleurs à une mort immédiate : l'utilisation du mouvement silencieux, l'approche et l'étranglement d'une sentinelle par-derrière seront choses courantes à quelques endroits du jeu. Bon, c'est clair, ce n'est pas Dark Project, mais ça s'annonce tout de même rudement sympa. Les armes elles-mêmes possèdent des utilisations doubles variées, allant du snipe à l'emploi au corps à corps.



Ne vous fiez pas à ce screenshot, cette épave mesure un bon millier de mètres.



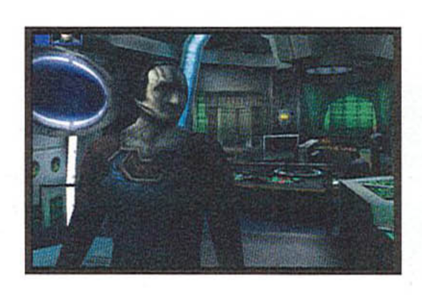
Un shoot à la 3e personne étonnamment réussi.



Quelques Xénomorphes peuplent les coins les plus reculés de la galaxie.



Le pont promenade de la station, bien connu des fans de la série.





Quark, un petit être roublard et mesquin.



Au bonheur du Snipe.

Beau comme un Klingon

Techniquement, ce qui m'a le plus époustouflé dans The Fallen, c'est que ses développeurs ont réussi à faire un excellent jeu de shoot alors que tout se déroule à la 3e personne. Les tirs, sauts, et le gameplay en général, surpassent nombre de jeux que j'ai pu voir, et surtout les FAKK 2 et Blair Witch Project 2 et 3, ou Alice, pour ne citer que les dernières tentatives ratées du genre. Non, dans The Fallen, tout est parfait, et Dieu sait si je ne m'excite plus aussi facilement à la vue des fesses bien rebondies du commandant Sisko ou de cette pauvre Kira corsetée dans son survet' Bajoran en pilou bordeaux. Côté gameplay, on trouve quelques options inédites ou trop rares : un perso qui s'approche d'un rebord et qui grimpe tout seul, ou qui s'accroupit sans qu'on ait besoin de demander. Seul petit 'blème : alors que les mouvements sont en général parfaits, les animations lors des combats à mains nues sont hachées et assez mal foutues, ce qui est d'ailleurs fort dommage dans le cas de Worf lorsqu'il manie son casse-noix klingon.
Un autre gros effort a été fourni du côté des textures. Comme dit précédemment, le jeu se déroule dans des environnements d'une variété exceptionnelle : quatre planètes, la station Deep Space Nine, des vaisseaux spatiaux. Pour recréer ces environnements, des douzaines de textures originales ont été réalisées par les petit gars de The Collective afin de posséder une grande variété visuelle. Saluons d'ailleurs le joli travail de reconstitution effectué par l'équipe : même si les parties du jeu se trouvant dans la série étaient fortement documentées visuellement parlant, il restait à reconstituer les méandres de la station, de la planète Bajor ou de l'U.S.S. Defiant pour ne citer qu'eux. Autant d'éléments qui ont contraint



Les mouvements sont exemplaires dans toutes les positions.

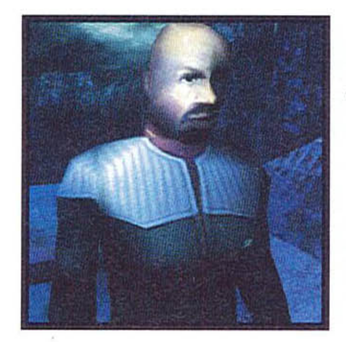


La complexité architecturale de certaines maps fait plaisir à voir.





La passerelle de l'U.S.S. Defiant.



Paroles et musiques

Le plus mauvais point du jeu, artistiquement parlant, concerne la musique. Alors que celle des feuilletons s'attache les noms de musiciens prestigieux tels que Jerry Goldsmith ou Dennis Mc Carthy, on se retrouve ici avec une bande sonore bien pauvre qui ne cesse de loucher du côté de la B.O. d'« Alien », le talent et l'inventivité en moins. Soit, les copyrights de la musique ne devaient pas être bon marché, mais tant qu'à faire une bande sonore, autant négocier les droits de la série dans son ensemble. C'est en vérité tellement mauvais, que j'ai failli m'évanouir à plusieurs reprises. Les voix posent en gros le même problème : en français, ces dernières sont dans la plupart des cas doublées par les artistes qui s'occupent de la série, ce qui est assez regrettable puisque on peut ranger ces doublages aux côtés de ceux de « Friends » en VF, qualitativement parlant (à savoir dans la catégorie « nul »). Les fanas de la série gagneront donc à se procurer le jeu américain, histoire d'avoir une bande-son d'une qualité convenable, et ce même si Avery Brooks n'a pas daigné faire la voix de Sisko en VO. Autre gros ratage : les cut-scenes et cinématiques, pourtant réalisées avec un moteur qui pouvait techniquement se le permettre ; les mouvements de caméras sont à vomir, les textures utilisées pour représenter l'espace semblent avoir été dessinées par une équipe de gus recalés en année préparatoire des Beaux-Arts. On peut difficilement croire que c'est la même équipe qui a réalisé les animations des personnages, les niveaux et les textures du jeu.



Les textures d'eau sont toujours aussi somptueuses.

Le panthéon de la honte

Les dieux de la culture bajorane vivent dans le trou noir encore appelé « le temple céleste ». Après tout pourquoi pas, c'est pas plus idiot que d'habiter une décharge publique. Comme dans toute religion polythéiste, ces divinités du Bien ont des ennemis séculaires aux pouvoirs équivalents appelés les Pah Wraits. Ces derniers se sont fait virer de l'endroit par les Prophètes et ont été réduits en poudre, histoire de ne pas les voir revenir de sitôt. Seulement, quelques Bajorans un peu plus idiots que les autres ont décidé de s'approprier les trois orbes dans lesquelles les.. attendez ! faut que je reprenne mon souffle tant ce background est stupide... voilà... donc trois orbes dans lesquelles sont renfermées les âmes de ces dieux (en fait, des artefacts capables de les ressusciter). Fort heureusement, cette grande pauvreté de l'arrière-plan ne s'étend pas plus au scénario du jeu et il n'est qu'un prétexte fallacieux pour entraîner le joueur à travers une quête réservant de nombreuses heures de jeu.

L'univers de Deep Space Nine trouve dans The Fallen une reconstitution fidèle.



Les niveaux situés sur la planète Bajor sont plutôt aérés.



les développeurs à se plonger dans les milliers de pages et de manuels techniques écrits religieusement par des giv.. euh.. par les fans depuis huit ans. Un exemple criant est la station où les « missions intermédiaires » se déroulent et qui ne contient rien moins que la promenade, les commerces tels le bar de Quark, l'échoppe de Garak la clinique du Dr Bashir, mais aussi le bureau de Sisko et d'Odo, ainsi que la salle de commandement. Bref, tous les lieux vus régulièrement dans la série.

Un jeu pour les gens normaux ?

Voyager Elite Force était l'un des jeux les plus linéaires à ma connaissance, à l'image d'un Half-Life où la progression et le scénario sont dirigistes et prévus à l'avance. Pourtant, malgré sa durée de vie un peu courte et cet énorme défaut, il était totalement immersif et nanti d'un scénario à la hauteur de ceux de la série. Deep Space Nine, The Fallen partait a priori avec les mêmes handicaps. Seulement, la durée impressionnante du jeu, l'immensité des niveaux et l'histoire plutôt passionnante rendent ce dernier bien plus accrocheur qu'Elite Force. Les fans purs et durs pourront toujours s'égosiller en disant que « on ne fait pas un shoot avec du Star Trek », ils n'en passeront pas moins leur temps à parcourir des maps fabuleuses qui donnent l'impression de mater un épisode un peu orienté « action » de la série. Le système de jeu à trois personnages s'annonce idéal pour recréer l'ambiance du feuilleton et éviter la lassitude inévitable que ce genre de jeu entraîne à la longue. Point besoin d'être un intégriste de Roddenberry pour aimer DS9 : The Fallen ; je suis moi-même allergique à la mode pyjama qui sévissait à l'époque de Kirk et de Spock. Toutefois, j'ai été happé par la qualité des scénarios et par l'excellente réalisation de deux dernières séries que sont Deep Space Nine et Voyager. Le développeur du jeu, The Collective, bosse par ailleurs sur l'adaptation de « Buffy » sur PC.

Bob Arctor



Klingon dans la brume.

En Deux Mots

DS9, The Fallen est l'un des meilleurs jeux profitant de la licence Star Trek, sinon le meilleur jamais conçu. Ses niveaux immenses et magnifiques, son scénario qui colle parfaitement à la série, et son jeu à trois personnages en font un titre incontournable, tant pour les fans du feuilleton que l'amateur de shoot 3D/aventure ambiance science-fiction.

- \+ L'une des meilleures adaptations de « Star Trek », sinon la meilleure
- \+ Des niveaux énormes, particulièrement bien conçus
- \+ Une histoire et un jeu d'une bonne durée de vie
- − Les cut-scenes et la musique, assez mauvais



TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
86	86	89

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59 ou 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

PARIS/VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Carrefour
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

RENNES (35)
20, rue du Marechal Joffre
35000 Rennes
Tél : 02 99 78 25 25

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LYON (69)
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

→ Ouvert le Dimanche
Jeux en Reseau sur PC et Internet

RCS PARIS B 385 215 603 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE -

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO

*Voir modalité en magasin

Les Nouveautés

ONI Réf: 28847	Battle Isle 5 Réf : 27799	Les Trois Royaumes Réf : 29086
NBA Live 2001 Référence : 28116	Clive Baker's Undying Référence : 29231	Black & White Référence : 27754
Frontierland Référence : 26459	F1 Racing Championship Référence : 27793	Delta Force III Référence : 29421
Settlers IV Référence : 27800	Pack Everquest Deluxe Référence : 29165	Icewind Dale Heart of Winter (Add-on) Référence : 29325

NOUVEAU SERVICE

LE JEU EN RESEAU S'OFFRE À VOUS

1 HEURE de Jeux en Réseau OFFERTE*

1 Heure de Jeux en Réseau **OFFERTE** pour tout achat d'un Jeu marqué de ce sticker.

Dans nos m@gasins :
Online Network Gaming, E-mail, Surf, ADSL High Speed Connection*

SKYROCK www.skyrock.com

www.scoregames.com
Nouveautés - Actualités - Tests - Trucs & Astuces - Boutique en Ligne - Concours...

*Jeu en réseau, courrier électronique, navigation internet, connexion à haut débit ADSL.

OKAZ

25984	DEUS EX	229F	26035	GUY ROUX 2000	249F	27064	KISS PSYCHO CIRCUS	199F
23637	DEVIL INSIDE	149F	26214	FORCE COMMANDER	199F	27052	LNF STARS 2001	279F
24514	DOGS OF WAR	199F	25986	F1 WORLD GRAND PRIX	199F	25046	MESSIAH	199F
25097	DIABLO 2	269F	26012	F1 2000	199F	25935	NOX	169F
26523	ENTRAINEUR 3 99/2000	169F	16570	FIFA 2000	169F	25050	PLANSCAPE TORMENT	169F
26014	EURO 2000	199F	25101	GROUND CONTROL	269F	24066	QUAKE III ARENA	149F
26728	EARTH 2150	249F	27889	HEAVY METAL FAKK 2	199F	27998	RUNE	229F
26377	EVOLVA	199F	27058	ICEWIND DALE	229F	26457	STARLANCER	179F

GARANTIE 1 AN

Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin.

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 150F (HORS CONSOLE) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

VOUS POUVEZ COMMANDER

PAR TÉLÉPHONE :
01 46 735 720

PAR MINITEL :
36-15 SCOREGAMES

PAR INTERNET :
WWW.SCOREGAMES.COM

SCOREGAMES MULTIMEDIA
*2,21F/Mn

Partenaire
SKYROCK PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com



VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Ville : .... Pays : ....
Code Postal : .... Téléphone : ....
Code Client : .... E-Mail : ....
@....................

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs"
Je certifie être majeur(e)
Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

❑ Je règle par chèque
❑ Je règle par mandat
❑ Je règle par Carte Bancaire n° :

Expire le ..../........
Signature :

Joystick Mars 2001

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»



MULTIJOUEUR	
Réseau Local	4
Modem Direct	oui
Internet IP	4

Jouable sur Pentium 200, 64 Mo Ram, 300 Mo disque libre, plusieurs CD pour jeu multi sur Internet
Éditeur Virgin Interactive
Développeur Team 17 G-B
Texte et voix VF
Nbre de joueurs 1 à 4

Qui aurait pu imaginer faire un carton dans les jeux vidéo avec pour héros une bande de lombrics ? C'est pourtant ce qui se passe depuis plusieurs années avec la grande saga des Worms. Pour le plus grand plaisir de Team 17, les développeurs, et des joueurs, Worms World Party prend la relève d'une longue série de softs enrichis aux asticots : Worms, Worms 2, Worms Reinforcements et Worms Armaggedon.



En ver et contre tous

Si vous n'avez jamais joué à aucune version de Worms, j'ai une mission pour vous : procurez-vous Worms WP, recrutez une bande de copains (si vous n'avez pas d'amis, voir plus bas) et enfermez ce beau monde avec un PC et une bonne provision de victuailles. Worms en multijoueur est une expérience à ne pas manquer. D'abord, vous risquez de finir scotché la nuit entière. Ensuite vous allez à la fois perdre votre santé mentale et ce qu'il vous reste d'amis…

Worms World Party

Adresse / Réflexion pour tous joueurs - PC CD-Rom

Un ver ça va, trois vers bonjour les dégâts… Cette maxime moderne ne s'applique que trop bien aux Worms de Team 17, toujours aussi explosifs après toutes ces années.

Mais présentons un peu les concepts du jeu aux quelques martiens amnésiques qui auraient raté les premiers épisodes. S'ils ont le tempérament sanguinaire, les worms ressemblent en fait à de petites bestioles roses, dotées d'animations gentillettes et poussant de temps à autre d'adorables petits couinements wormsiens. Vous prenez le contrôle de toute une équipe de ces vers – dont certains sont vétérans du Vietnam par la grande magie de la chaîne alimentaire - avec pour objectif avoué d'éliminer les équipes adverses. Les combats sont résolus au tour par tour sur des champs de bataille du plus pur style cartoon. Quand c'est au tour de l'un de vos vers de jouer, vous avez à votre disposition un véritable arsenal pour exploser les vers ennemis. Les armes sont plus loufoques les unes que les autres. Pour annihiler les vers d'en face (ou les faire tomber à l'eau, ce qui a le même résultat, les vers ne sachant pas nager), vous pourrez balancer des grenades, des bombes bananes, utiliser un bazooka, des missiles à tête chercheuse, un arc, des pigeons ou des vaches explosives. Pas de raton laveur à fragmentation, mais vous pourrez piloter un



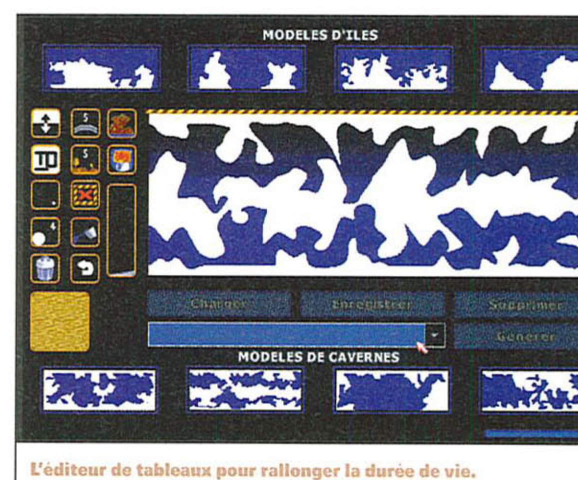
La gueule de Giscard (joli nom pour un ver) quand il vient de voir le bâton de dynamite.

super mouton doté d'une cape rouge (clin d'œil au Monty Python's Flying Circus) et franchir toute la carte pour aller détoner à la face d'un ver bien planqué à l'autre bout. Les vers sont des créatures multi-classées. Pour se déplacer, elles pourront se servir de leurs compétences de ninjas-escaladeurs et utiliser une corde pour grimper sur des monticules, voire se balancer au bout de la corde tel un Tarzan en pleine décomposition. Dans un vibrant hommage à Star Trek, les vers pourront aussi se téléporter. En cas de guerre d'usure, ils seront même capables de creuser le sol au marteau piqueur pour se faire oublier, six pieds sous terre. Les armes et accessoires sont déterminés à l'avance pour chaque partie. On aura aussi la chance d'en récupérer de nouvelles en cours de combat, sous forme de caisses « pochettes-surprises ».
Les possibilités tactiques de Worms sont énormes. La réussite dépend autant de votre habileté à contrôler les vers dans un temps limite, que d'une bonne stratégie globale (savoir se planquer à bon escient) et du facteur chance (une bombe banane qui explose en bouquet fait des dégâts sans discrimination). Toutes ces caractéristiques agrémentées d'une bonne dose de délire et d'une grande diversité d'options ont fait de Worms un des musts pour le multijoueur sur une seule bécane.

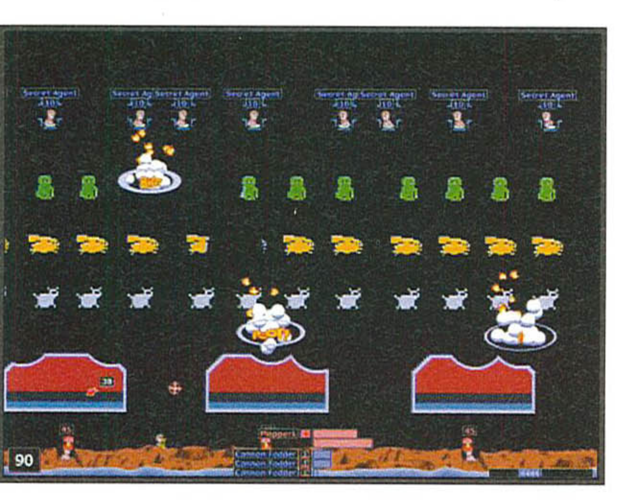


L'année dernière à Veracruz

Après avoir sorti des extensions et une grande remise à plat du graphisme pour Worms Armageddon, on se demandait ce qu'allait trouver Team 17 pour relancer son produit phare. Internet coco. Et voilà. Worms World Party comme son nom l'indique propose à tous ceux qui n'ont pas d'amis dans la vie de s'en faire en jouant à Worms sur le Net. Jusqu'à 4 joueurs peuvent s'affronter sur des tableaux classiques ou suivant les nouveaux modes de jeu apportés par cette version. Worms propose notamment 45 missions, qui ont été conçues pour être jouées en mode coopératif. Ensuite, l'option Wormpot offre 400 combinaisons de modes de jeu différents. Dans le mode Forteresse, les vers disposent de forts de chaque côté de la carte pour s'embusquer entre deux assauts. Ou bien pour les pros, on pourra décider de spécialiser les vers : chaque ver ne sera capable d'utiliser qu'un seul type d'arme. Du coup, si un ver vient à mourir, le jeu changera du tout au tout. Il y a un nouveau mode Deathmatch qui fonctionne en multi en coopératif (vous pourrez attaquer avec un pote des vers contrôlés par l'ordinateur et vous refiler mutuellement de la vie). Comme WWP sort aussi sur console Dreamcast, il est question de pouvoir jouer en réseau entre PC et Dreamcast via Internet. Mais nous n'avons pu vérifier si cette option fonctionnait. Comme si ça ne suffisait pas, les joueurs de Worms développent depuis quelque temps de nouveaux niveaux et de nouvelles cartes. Comme WWP intègre un éditeur de niveaux plutôt complet, je crois qu'il va être difficile de se retrouver en panne de tableaux originaux. Comme par le passé, Worms est hautement customisable. C'est-à-dire que l'on pourra choisir le nom de ses vers, ainsi que le drapeau de l'équipe, le look des pierres tombales et l'hymne qui retentira en cas de victoire. Enfin, comme d'hab', quoi.



L'éditeur de tableaux pour rallonger la durée de vie.







Le Wormopedia pour devenir un érudit en Worms.

En Deux Mots

Worms se met à la mode de l'Internet. Plein de nouveaux modes dans cette version qui pourront attirer les fans inconditionnels en manque de nouveautés. Si vous ne connaissez pas Worms, vous allez bien vous marrer dans les chaumières.

- \+ Plein de modes de jeu
- \+ Éditeur de tableaux
- \+ Facile de trouver des joueurs sur le Net
- − Rien de vraiment nouveau
- − Il faut un CD par joueur pour jouer sur Internet

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
60	70	80

Verdict

Même si WWP apporte plein de nouvelles options et modes de jeu, il n'offre pas de véritable révolution par rapport à Armaggeddon. Si vous avez déjà Worms Armaggeddon, la question d'investir dans ce nouvel opus dépend de votre degré d'intoxication. Ok, vous êtes un fan, vous allez encore craquer. En revanche, si vous n'avez jamais joué à Worms et que vous cherchez un chouette truc pour vous prendre la tête avec vos potes, n'hésitez pas, vous ne regretterez pas votre investissement.

iansolo



L'interface est très simple. En deux jauges, on sait si le coup est exécutable ou pas.



Jouable sur **P II 300** Éditeur **Virgin Interactive**
Développeur **Virgin UK** Texte et voix **VO**
Nbre de joueurs **1**

« Heist », ça veut dire braquage, en anglais. Faute de ne pouvoir passer réellement à l'acte devant sa guichetière préférée, Virgin nous envoie un véritable simulateur de vol... Au moins, on pourra s'exercer.

Heist

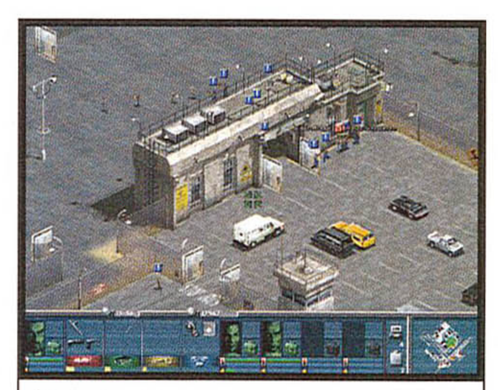
Stratégie temps réel pour tout public – PC CD-Rom

Honte sur moi... J'espérais beaucoup de Heist, et c'est raté. Pourtant, j'aurais dû m'en douter. J'enlève le plastique protecteur (nous avons testé la version du commerce), et après avoir délicatement soulevé le couvercle de carton de la boîte blanche, un CD-Rom me tombe dans les mains, suivi d'un délicieux papier glacé qui m'explique, blanc sur noir, que si je veux consulter la doc, il faut d'abord que j'installe le jeu, puis que j'ouvre la doc sous Acrobat, la visionneuse de textes d'Adobe. Ooff !...

Là, ça craint

C'est même du foutage de gueule. Non content de faire une grosse marge sur le prix des jeux, ça fait claquer du pognon en cartouches d'encre quand on veut imprimer le manuel. Dites, les gars de Virgin, si vous voulez faire un peu plus d'économies, vendez-nous le code source la prochaine fois, on le compilera. On peut dire ce qu'on veut : un jeu a le droit d'être mauvais. Mais en aucun cas, un éditeur doit être irrespectueux avec ses consommateurs. Certes, j'entends la mauvaise foi du responsable de cette connerie me dire qu'ils ont fait la même chose pour Fallout 1 et 2, mais je lui rétorquerai que cette opération a été faite pour des Fallout vendus en grande surface à 20 balles, pas pour un jeu neuf, à 300 balles. Beuark ! Enfin... Bon, je m'énerve, je m'énerve, et j'oublie de tester le jeu. Pour le principe, Heist est un jeu de stratégie temps réel vu de haut en perspective isométrique, avec un graphisme à la Fallout très réussi et où l'on gère une équipe de braqueurs tous plus ou moins talentueux dans leurs compétences. Bien que son concept (faire des casses dans une tripotée de villes américaines) soit alléchant, on a affaire à un jeu de gestion du personnel, devant une foule de bâtiments à visiter dont seuls les extérieurs seront visibles. Pour savoir si un endroit se prête ou non au cambriolage, il suffit d'observer deux jauges : l'une concerne l'action, l'autre l'alarme. Si la jauge de l'action est moindre que celle de l'alarme, hop, il n'y a plus qu'à cliquer sur OK, et roule ma poule ! Selon les compétences des personnages, cela se révèle plus ou moins facile. Le problème, c'est que ces jauges peuvent très bien varier d'une partie à l'autre, ce qui transforme le jeu en véritable simulateur de chance. Maintenant, le jeu aurait pu frapper fort, en utilisant des scénarios se déroulant autour des casses. Genre, les caïds locaux voulant reprendre leur butin, ou les flics du coin qui décident de courir après le joueur. Le problème, c'est qu'à force de vouloir prévoir des événements, le jeu se retrouve scripté au dernier degré ; du coup, si l'on décide de suivre un autre cheminement dans les actions que celui suggéré par la voix-off, ben le jeu plante, comme une grosse merde. Bon. S'il n'y avait que ça. La gestion des combats ressemble à du grand n'importe quoi, on ne peut sauvegarder qu'en fin de mission (lorsqu'on perd, on recommence au début de la mission, et comme on perd souvent vers la fin des missions, on devient fou au bout de deux heures de jeu), et il arrive trop souvent que des personnages se bloquent entre un mur et un réverbère.
Ça partait d'un bon sentiment, mais c'est complètement raté. Il devait y avoir de l'excitation dans un jeu pareil, un peu comme dans un vrai casse, mais malheureusement, lorsqu'on y joue, on s'emmerde. Ça c'est dommage pour un jeu.

Pete Boule



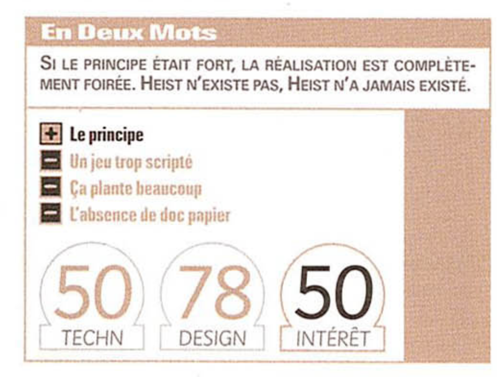
Éviter de se faire serrer avec une arme à la main se révèle « mission impossible ».



En Deux Mots

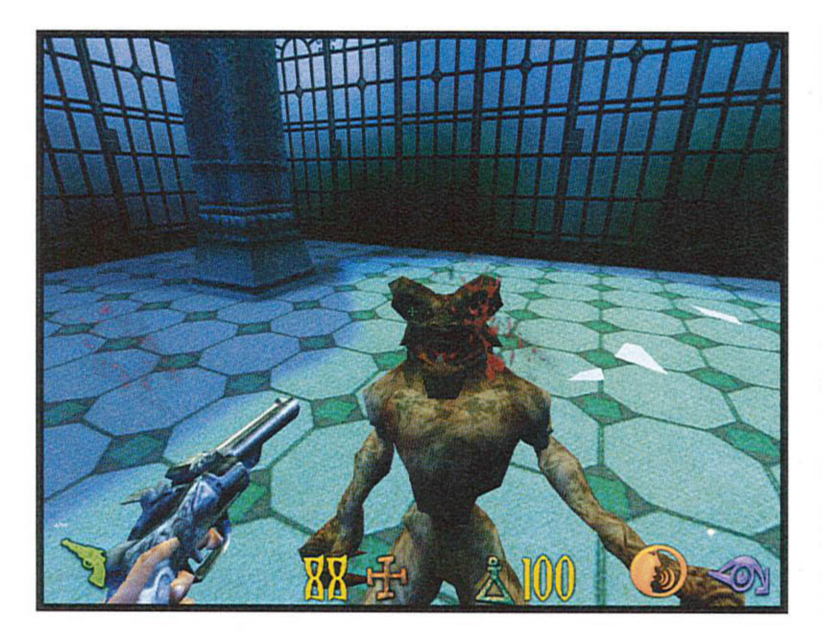
Si le principe était fort, la réalisation est complètement foirée. Heist n'existe pas, Heist n'a jamais existé.

- [+] Le principe
- [–] Un jeu trop scripté
- [–] Ça plante beaucoup
- [–] L'absence de doc papier



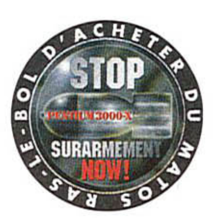
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
50	78	50

Lorsque les armes parlent, tout le monde vire au rouge. Là, il faut aimer les « putain », « va chier, ch'suis pas aveugle », « va te faire foutre », « connard tu m'as touché »... De la poésie de truand pur jus. Jusqu'à la nausée.



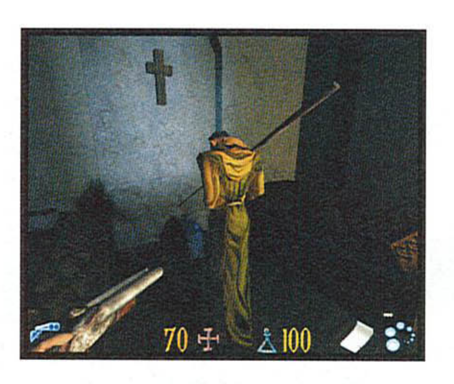
Et pourtant, j'ai vu un paquet de shoots ! Des chefs-d'œuvre comme Half-Life, des bouses comme Code Name Eagle, ou des décalés comme No One Lives Forever. Mais jusqu'à présent, je n'avais jamais rien vu qui puisse retranscrire les ambiances glauques d'Edgar Poe, en empruntant, par-ci, par-là, quelques bestioles à Howard Paul (ou René ?) Lovecraft. Bref, je n'avais jamais vu de jeu bénéficiant de la caution de Clive Barker. Vous savez, le p'tit gars à qui l'on doit les films « Hellraiser », « Candyman » et autre « Maître des Illusions ». Dans Undying, on joue le rôle de Patrick Galloway, ancien militaire de la Grande Guerre, spécialisé dans la lutte contre tous les éléments démoniaques et pas catholiques qui étaient utilisés par l'ennemi. Inutile de dire que, durant cette période, Patrick Galloway a eu l'occasion de voir une foule de trucs pas sympathiques du tout, voire très meurtriers. Genre, guerriers zombis armés de sabres plus gros qu'eux, ou encore poltergeists farceurs jouant un peu trop de leurs pouvoirs télékinésiques sur les grenades que l'on pouvait penser opportun de leur envoyer. Ceci pour dire que la première Guerre Mondiale terminée, il était temps pour lui de revenir dans son beau pays natal, l'Angleterre, afin de profiter d'un repos bien mérité. Le problème, c'est qu'à peine arrivé sur la terre de ses ancêtres, Galloway est contraint de reprendre du service. En effet, les horreurs qu'il a combattues pendant la Grande Guerre se repointent

Clive Barker's Undying



ACTION POUR AMATEURS DE FILMS D'HORREUR DES ANNÉES 20 - PC-CD ROM

Ce qu'il y a de bien, avec les surprises, c'est qu'elles arrivent toujours au moment où on s'y attend le moins... Undying de Clive Barker est une bonne surprise, parce que je ne m'attendais justement à rien, et après y avoir longuement joué, je me mets à regarder l'obscurité différemment.



à la porte du manoir de Jeremiah Covenant, un vieil ami en fin de vie, logeant pour le moment sur la côte Est de l'Irlande. Nous voilà donc dans la peau de ce chasseur de fantômes et autres horreurs indicibles, devant les portes imposantes de ce château hanté, devant les portes de l'Enfer aussi.



Tour du propriétaire

C'est un manoir anglais datant de 1691, sur lequel est venu se greffer une bâtisse trahissant un goût prononcé pour le Art and Craft Movment (l'ancêtre de l'Art déco



JOUABLE SUR **P III 500**
ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
DÉVELOPPEUR **ELECTRONIC ARTS ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**



Le manoir de Jeremiah Covenant. C'est autour de ce lieu et de cette famille maudits que toute l'histoire s'articule.



La progression dans le jeu s'accompagne d'apparitions de spectres des membres de la famille.



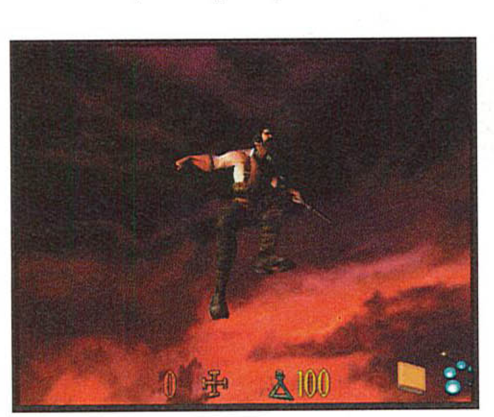


Une des grandes forces du jeu : la possibilité de se servir de ses dons de clairvoyance pour connaître la véritable nature des choses ; ici, la famille Covenant telle qu'elle doit apparaître dans sa terrible réalité.





des années 20). Pour ceux qui ont du mal à comprendre, il faut qu'ils s'imaginent vivant au milieu du Grand Palais, à Paris, tant pour son architecture que par ses proportions similaires. Et même sans doute plus. Les couloirs semblent sans fin, les plafonds sont à 4 mètres, et on peut se promener des heures dans la maison en découvrant toujours un nouveau coin à explorer. Inutile de dire que ça fait d'autant plus de planques pour les monstres qu'on est amené à combattre, et que dans de grands espaces, lesdits monstres ont le choix des itinéraires possibles pour nous attaquer lorsqu'ils nous ont trouvés. C'est effectivement un jeu de shoot, mais ici, la cible, c'est le joueur. Une fois qu'on se retrouve dans les murs de cette sombre demeure, ben ça décoiffe ! Les détails des décors sont extrêmement poussés, l'architecture d'une époque rococo y est tellement bien restituée qu'on prend un cours d'Histoire de l'art pendant tout le jeu, et les textures sont vraiment bien foutues. Ça respire le background soigné, et l'ambiance est elle aussi au rendez-vous. Toute la bâtisse est à peine éclairée par quelques becs de gaz disposés avec parcimonie dans de longs couloirs qui semblent infinis, quelques feux de cheminée débouchent des coins d'ombre, des bougies s'épuisent sur des consoles posées au hasard d'un palier ou d'un perron, entre deux escaliers qui s'enroulent sur du néant, et la lumière des réverbères passe difficilement à travers les grandes fenêtres qui s'ouvrent sur l'obscurité de la nuit. Oui, parce qu'évidemment, on arrive de nuit. La bonne nouvelle, c'est que d'immenses verrières composent la toiture. En temps normal, on pourrait bien y voir par pleine lune, mais puisqu'il pleut comme vache qui pisse, il va falloir se faire une raison, et se contenter des faibles sources lumineuses dont on a fait l'inventaire plus haut. La maison a beau être immense, elle rend quand même complètement claustrophobe tellement elle est pleine de noirceur. Certes, on pourrait parler du jardin, mais dès qu'on se retrouve dedans, la seule chose dont on a envie, c'est de revenir dans la maison. Là, on se dit « chaude ambiance »...

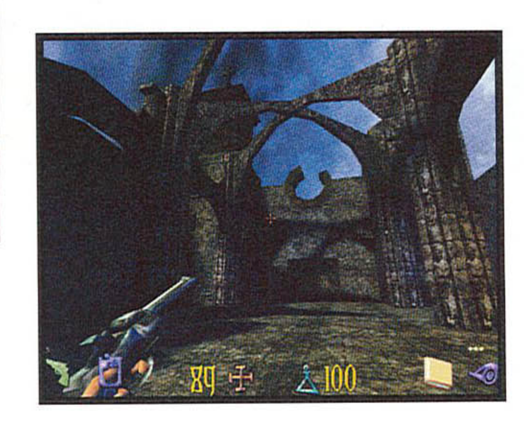




Patrick Golloway : le héros qui pensait être tranquille.

Chaude ambiance

Comme dans n'importe quel shoot vulgaire qui se respecte, on serait tenté de penser que les premières choses à déglinguer sont des humains, ou quelque chose de similaire, pour se mettre en appétit. Certes, les premiers monstres sont humanoïdes, mais en rien des lavettes. Bien qu'en mode Easy, les situations périlleuses sont vites



surmontables ; en Medium, ça se complique considérablement : non seulement les bestioles sont beaucoup plus résistantes, mais en plus, elles se découvrent un cerveau. En Hard, elles savent s'en servir, et dans la mesure où je suis bien obligé d'avancer dans le test dans le peu de temps qui m'est imparti, je me suis retrouvé à goûter du bout des doigts le niveau moyen. Et puis, au fur et à mesure que l'on avance dans l'intrigue, on se retrouve vite face à de véritables saloperies. De la « simple » goule hurleuse, on peut passer aux vers géants, affublés de deux bras squelettiques, avec la bouche farcie de tentacules gluants, des cerveaux géants flottant dans l'espace, ouvrant une large bouche carnassière, et envoyant des éclairs meurtriers, ou encore des « chiens » à tête de démon, à la musculature et à la taille démesurées. En tout, on peut se farcir vingt-quatre types d'ennemis différents, chacun avec leurs propres caractéristiques offensives, et leur côté « glauque et dégueulasse » comme carte de visite, et en guise de cerise sur le gâteau, cinq boss de fin de niveau nous distribuent la mort par paquet de douze. Ici, les créatures prennent une dimension fantastique extrême dans leurs manières de se mouvoir, bondir, mordre, transpercer, cracher de l'acide, envoyer des boules de foudre, ou encore, tout simplement tuer. Tout est fait pour les rendre « sur-naturelles », et donc mettre le joueur mal à l'aise devant une créature dont il ne prévoit pas forcément les réactions. Certes, on aura de quoi se défendre, mais se la péter, flingue à la main, en criant « venez, venez, je m'appelle Rico ! » en pensant qu'on est invincible n'est vraiment pas conseillé.


Les intérieurs sont tous très soignés.

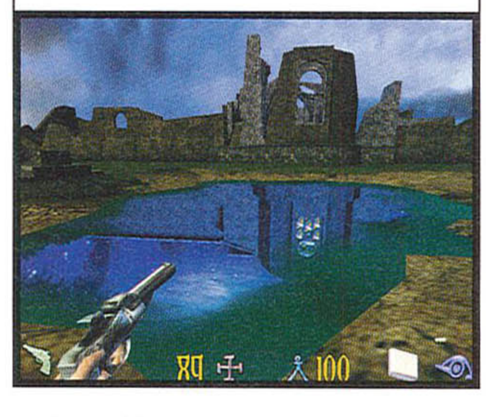

Tous les portraits de famille se sentent obligés de rendre mal à l'aise.

De corps et d'esprit

Patrick Galloway ne va quand même pas s'amener combattre du mort-back, du poltergeist, et du monstre visqueux armé d'un simple canif. Et puis, notre ami a eu une formation express en matière de phénomènes paranormaux pendant la Grande Guerre. De fait, si d'un côté, il a pris la précaution de s'armer de son fidèle six-coups, il a aussi un fort potentiel à lancer des sorts qui feraient pâlir de jalousie n'importe quel sorcier marabout qui se respecte. Bref, on a le loisir de jouer quelqu'un de polyvalent, qui peut tenir tête devant des créatures mortelles et terrestres, comme devant des créatures dont le champ d'action est plus paranormal. Bien qu'il ne commence son aventure qu'avec son malheureux six-coups et son pauvre pouvoir de vue spectrale, l'aventure lui donne la possibilité d'accroître considérablement son attirail de guerre physique et psychique. Ainsi, on pourra s'armer d'un fusil de chasse, d'un canon tibétain, d'un phénix, et même de cocktails Molotov dans la main gauche, pendant que de la main droite, d'autres sorts comme l'attaque psychique, l'éclair de foudre, ou encore le bouclier de protection pourront être lancés. Les armes physiques, et les sorts disponibles s'élèvent chacun au nombre de huit. Si les armes voient leur pouvoir de destruction accrû grâce à des munitions particulières comme les balles d'argent ou les cartouches incendiaires, les sorts, de leur côté, peuvent être amplifiés d'une manière définitive grâce à des artefacts (des amplificateurs), que l'on trouvera éparpillés dans le jeu. Une foule d'autres objets peuvent être eux aussi découverts ; bien que certains soient indispensables à la bonne continuation de l'histoire, la plupart d'entre eux ne sont là que pour enrichir le gameplay. Ainsi, on peut trouver des bâtons de dynamite, des pièges à spectre, ou même, plus classiquement, des trousses de soin. À noter que la gestion de ces dernières reste assez curieuse. En effet, lorsqu'on prend l'une de ces trousses, elle ne gonflera les points de vie qu'à partir du moment où ils se retrouvent en dessous de 50 sur les 100 qui constituent la quantité totale dont on dispose. Cependant, à tout moment, le joueur peut décider de se rajouter « manuellement » des points de vie jusqu'au maximum possible en actionnant la trousse de soin sélectionnée auparavant dans l'inventaire. C'est peut-être un peu curieux, mais au moins, ça a le mérite de ne pas gâcher stupidement les trousses de soin stockées. Enfin, pour les sorts, on possède une jauge de points de mana qui remonte automatiquement à son maximum, ce dernier pouvant être augmenté en trouvant des gourdes de mana, elles aussi dispersées dans le jeu. On se retrouve donc devant une gestion très complète de personnages, surprenant pour un jeu de shoot (en dehors de Deus Ex, pour peu qu'on considère ce jeu comme un shoot).



On se retrouve vite devant des situations déroutantes.




À plusieurs moments du jeu, on apprendra de nouveaux sorts.



Derrière la porte

Oui, mais des monstres dans des couloirs, on s'en tape quatre mille dans n'importe quel titre du genre. Pour commencer, le jeu exploite une version améliorée du moteur de Unreal Tournament. Dans un sens, il profite déjà de tout ce qui a pu se



La famille Covenant au grand complet.

faire de mieux, en matière de fun, sur des jeux de shoot. Undying fonctionne pourtant bien mieux que pas mal d'autres jeux. Certes, l'esthétique joue pour beaucoup, mais ce n'est pas tout. Au-delà du simple scénario nous mêlant à une malédiction celtique s'abattant sur une famille de tordus, façon « Chute de la maison Husher », la vision extrêmement verticale de l'auteur est évidente, tellement tout se retrouve justifié dans son histoire. Ainsi, on recomposera l'histoire de cette famille maudite en reconstituant un journal, en relisant des notes d'un désespéré ou en usant de son pouvoir de clairvoyance, en écoutant volontiers des vérités horribles, ou encore en nous laissant dévoiler la véritable image du monde maudit qui sévit dans ce château halluciné. Ajoutons à cela les autres lieux, plus ou moins fantastiques, dans lesquels la vérité dérape toujours un peu trop, à tel point que l'exploration s'annonce comme le seul moyen de reconstituer un puzzle infernal. Ici, on visitera un cimetière d'où les morts se réveillent enragés ; là, on devra enquêter sur un monastère en allant dans un passé maudit, où les moinillons n'ont rien de catholiques... Assurément, cette vision de l'enfer sur terre est l'un des plus forts vecteurs de toute l'ambiance glauque dégagée par le jeu.



Les monstres semblent avoir été cauchemardés par Lovecraft.



On a droit à un petit voyage dans des dimensions maudites.



Presque

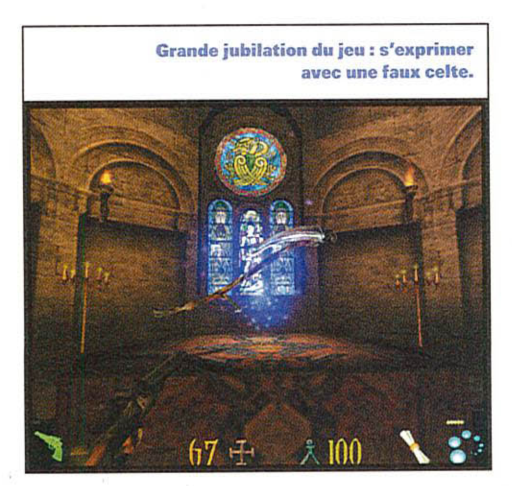
Mais il manque quand même quelque chose. Déjà, le manoir a beau être désert, hanté et trop gourmand, on se retrouve souvent à tourner en rond, dans de grandes pièces complètement vides, à chercher l'acte qui débloquera l'événement scripté, caché derrière une stupide porte.
De plus, le jeu souffre de sa linéarité. Certes, l'action rebondit, souvent à grands coups de cadavres, mais d'une manière générale, les cartes nous condamnent à progresser par essais et erreurs. Mais la grandeur des cartes, même si celles-ci sont très riches en secrets à trouver, procure une certaine frustration étant donné l'aspect directif du scénario.
Autre chose d'agaçant : il est impossible de zapper les séquences de dialogues. Bon, c'est vrai que ça a son importance, mais quand même, lorsqu'on se gaufre trois fois de suite avant de se taper le même discours à la con, qu'on connaît par cœur à force, c'est lourdingue.
Enfin, manifestement, le jeu n'est pas exploitable en réseau. On regrette quand même de ne pas pouvoir s'exprimer entre amis dans de vastes manoirs déserts, à grands coups de chevrotine et de sorts de foudre. Il y avait pourtant de quoi sérieusement s'éclater, dans tous les sens du terme.

Pete Boule



Avec autant de sang au même endroit, Clive Barker soigne son image.

Grande jubilation du jeu : s'exprimer avec une faux celte.



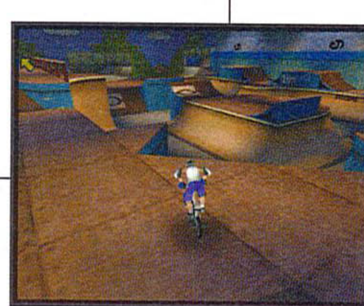
En Deux Mots

UNDYING EST L'UNE DES MEILLEURES SURPRISES QUE J'AI EU L'OCCASION DE VOIR TOURNER DEPUIS UN MOMENT. UNE AMBIANCE VRAIMENT PRENANTE ET UN GAMEPLAY À LA HAUTEUR. CE NE SERA PAS LE SHOOT INDISPENSABLE À POSSÉDER, MAIS CE SERA SANS DOUTE UNE RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE BACKGROUND ET DE SCÉNARIO.

- \+ L'ambiance glauque
- \+ Le background dégueu
- − Les pièces trop vides
- − Le jeu non-réseau

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
75	92	80





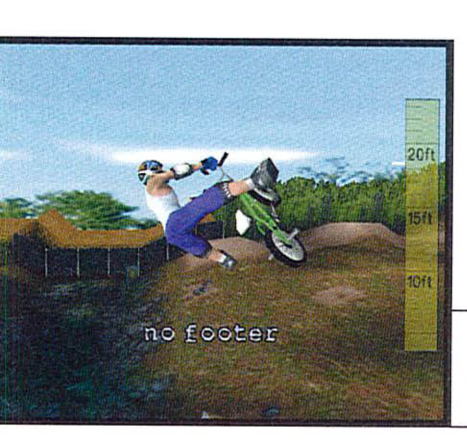
A l'époque, les Twix s'appelaient encore les Raiders (deux doigts coupe-faim), et j'avais un BMX jaune. C'était pas un vélo, c'était LE vélo. Il y avait quelque chose, dans le galbe du guidon, dans la ligne de la selle, qui le rendait supérieur aux autres, je ne sais pas pourquoi. Il était vraiment magnifique, et en plus, il était super léger, je pouvais soulever la roue avant sans problème, je décollais bien sur les bosses, tout ça... Quinze ans après, je m'en souviens encore, c'est pour vous dire à quel point il était bien ce BMX. Et puis un jour, on me l'a volé. Un enfoiré de sa grosse censure me l'a chourré comme un sale censure qui mange des censure au fin fond de l'enfer. Purée, faut vraiment être la dernière des fripouilles pour détrousser un môme de 8 ans tout timide. En plus, à l'époque, j'avais de jolies bouclettes blondes, j'étais vraiment très mignon, tout chétif, un vrai ange - c'était avant de me découvrir une passion pour la viande de bœuf.

Dave Mirra Freestyle BMX

CASCADES À VÉLO POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



La franchise Tony Hawk d'Activision a cartonné l'année dernière au niveau des ventes, il n'est donc pas étonnant de voir arriver une bande de chacals qui pompent allégrement cette recette miracle. Et parfois, ça donne de bonnes choses, comme nous le prouvent les gars de Z-Axis.



Lorsqu'on décolle, une barre verticale apparait sur la droite de l'écran pour indiquer la hauteur atteinte. Même que mon record, c'est 85 feets (un peu plus de 25 mètres).



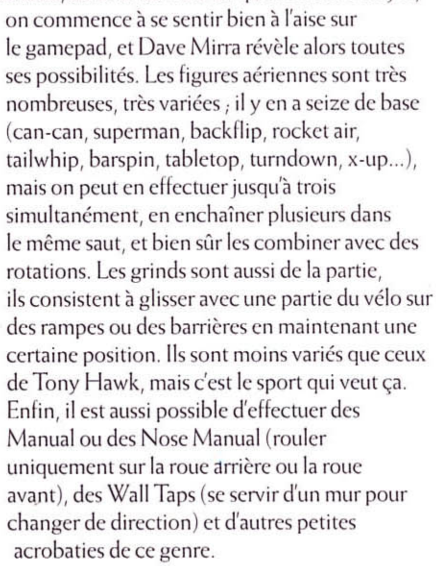
JOUABLE SUR : PII 400, 64 MO
ÉDITEUR : ACCLAIM DÉVELOPPEUR : Z-AXIS LTD
TEXTE ET VOIX : VO NOMBRE DE JOUEUR : 1

Tony Hawk sur une bicyclette

Me remémorant ce douloureux souvenir, j'ai sangloté pendant toute l'installation du censure. Ooops. Du jeu. Finalement, une demi-douzaine de Tranxène m'a aidé à me ressaisir. J'ai laissé derrière moi ce traumatisme d'enfance, parce qu'il faut être fort, parce que tester un jeu, c'est un combat contre soi-même, comme nous le répétait le sergent-instructeur pendant le stage-commando de l'été dernier. Dave Mirra Freestyle BMX est donc un clone version vélo du célèbre Tony Hawk Pro Skater 2, que nous avons testé il y a quelques numéros. Pour ceux qui ne connaissent pas, le principe est simple. On enfourche un BMX, on se retrouve en vue à la troisième personne sur un terrain de jeu rempli de rampes, de tremplins, de barrières, et on se lance dessus pour réaliser les figures les plus spectaculaires. Le mode de jeu principal est le ProQuest, durant lequel on suit un personnage (on a le choix parmi une série de célébrités du milieu) tout au long de sa progression dans les douze niveaux proposés par le jeu. À chaque niveau, on se voit assigner une série d'objectifs (réaliser un certain nombre de points, passer une figure à un endroit précis, sauter au-dessus de tel gouffre, obtenir la meilleure note des juges, etc.). Il faut les remplir pour débloquer les terrains de jeu suivants et des vélos plus performants. Vous le voyez, c'est exactement la même recette que Tony Hawk.

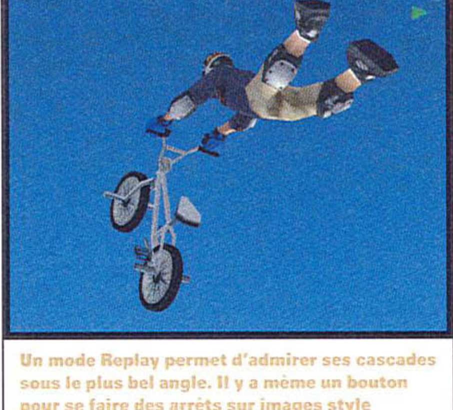
Mate mon 360° Indian Backflip sans les mains

Justement, pour ceux qui sont habitués à Tony Hawk, les premiers tours de roues sur Dave Mirra Machin BMX devraient être un peu décevants. Il y a plus d'inertie dans les contrôles, le système de prise d'élan pour sauter bien haut est un chouïa plus complexe, et l'angle de la caméra lors des sauts est moins pratique pour atterrir bien dans l'axe de la pente. D'ailleurs, j'avoue qu'au bout d'une petite demi-heure de jeu, j'étais presque prêt à écrire un test-massacre tellement j'avais du mal à m'y faire. Et puis, finalement, au bout de trois ou quatre heures de jeu, on commence à se sentir bien à l'aise sur le gamepad, et Dave Mirra révèle alors toutes ses possibilités. Les figures aériennes sont très nombreuses, très variées ; il y en a seize de base (can-can, superman, backflip, rocket air, tailwhip, barspin, tabletop, turndown, x-up...), mais on peut en effectuer jusqu'à trois simultanément, en enchaîner plusieurs dans le même saut, et bien sûr les combiner avec des rotations. Les grinds sont aussi de la partie, ils consistent à glisser avec une partie du vélo sur des rampes ou des barrières en maintenant une certaine position. Ils sont moins variés que ceux de Tony Hawk, mais c'est le sport qui veut ça. Enfin, il est aussi possible d'effectuer des Manual ou des Nose Manual (rouler uniquement sur la roue arrière ou la roue avant), des Wall Taps (se servir d'un mur pour changer de direction) et d'autres petites acrobaties de ce genre.





Ça aussi, je le faisais, avec mon BMX jaune de quand j'étais môme.



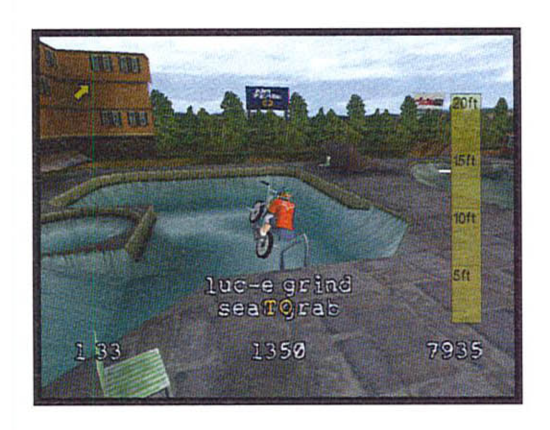
Un mode Replay permet d'admirer ses cascades sous le plus bel angle. Il y a même un bouton pour se faire des arrêts sur images style « Matrix ».

Réalisation PlayStation

Venu de la PlayStation, Dave Mirra Truc BMX n'est pas vraiment une révolution au niveau de la réalisation. C'est correct, sans plus. Le moteur 3D ne casse pas des briques, il se contente d'afficher des objets un peu carrés recouverts de textures moyennement jolies, avec des ciels parfois salement tramés, mais bon, on ne va pas faire la fine bouche. Rien à reprocher au niveau de la modélisation du personnage et de son animation, c'est fluide et les acrobaties sont bien détaillées. Pour sortir la réalisation de la banalité, on a tout de même droit à une bande-son réussie comprenant quelques morceaux de groupes pour djeunz à la mode.

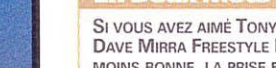






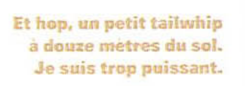
En second choix

En tant que fan absolu de Tony Hawk, je ne pensais pas qu'un autre jeu de ce style pourrait un jour lui arriver à la cheville. Bah, Dave Mirra m'a fait changer d'avis. Attention, la copie n'arrive pas au niveau de l'original, mais je dois avouer que je me suis attaché à ce titre. Au niveau de la prise en main, le jeu est moins abordable, plus complexe, plus technique que Tony Hawk. Mais une fois qu'on se sent bien confortable sur la selle, les sensations sont très bonnes et le jeu devient alors vraiment fun, grâce au bon feeling des contrôles, à la variété des figures et des environnements de jeu, grâce aussi au mode ProQuest, vraiment bien étudié, qui permet de progresser régulièrement.



ackboo





Et hop, un petit tailwhip à douze mètres du sol. Je suis trop puissant.

En Deux Mots

SI VOUS AVEZ AIMÉ TONY HAWK, VOUS POUVEZ FONCER SUR DAVE MIRRA FREESTYLE BMX. LA RÉALISATION EST UN PEU MOINS BONNE, LA PRISE EN MAIN EST UN PEU PLUS LONGUE, MAIS AU FINAL, LE JEU SE RÉVÈLE TOUT AUSSI MARRANT À JOUER, ET C'EST BIEN CE QUI COMPTE.

- + Une douzaine de niveaux très variés
- + Une tonne de figures qu'on peut combiner et enchaîner
- + Les animations sont réussies
- − Un peu moins bon que Tony Hawk Pro Skater 2
- − Réalisation sans grande prétention
- − Il faut quelques heures de jeu pour se sentir à l'aise avec les contrôles



78 TECHN



75 DESIGN

80 INTÉRÊT



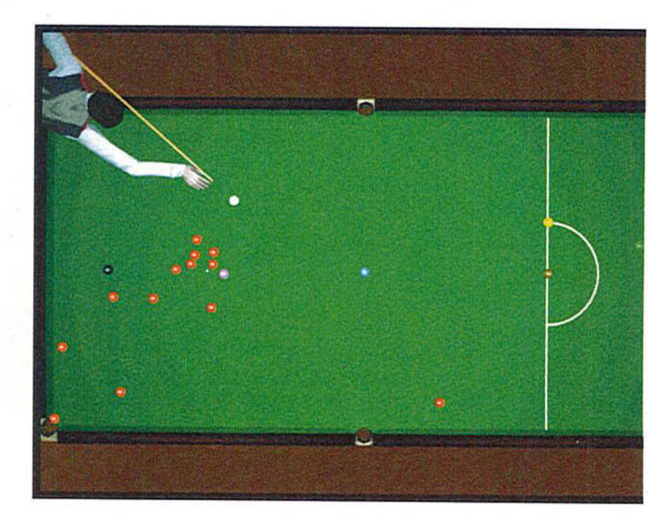


Pour ceux qui ne connaissent pas bien ce sport, il faut savoir que le snooker est certainement la forme de billard à poche la plus difficile et celle qui rapporte le plus, lorsqu'on est professionnel. Il est assez compliqué d'y jouer en France, en général, car les tables s'y font rares, souvent par manque de place. La longueur d'une table est de 3,80 mètres, ce qui n'est pas rien. Mais surtout, la difficulté de ce type de jeu le rend moins ludique que le billard américain, beaucoup plus accessible. Alors, lorsqu'on a la possibilité d'y jouer sur PC, c'est toujours mieux que rien. Reste à savoir si le soft est à la hauteur.



MULTIJOUEUR	
Réseau Local	2
Modem Direct	OUI
Internet IP	2

Jouable sur P II 200, 32 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Codemasters Développeur Blade
Texte et voix VF Nbre de joueurs 2



Vu que le snooker n'intéresse pas grand monde à la rédac' et que je dois bien être le seul à regarder les championnats sur Eurosport, j'me récupère logiquement World Championship Snooker. Comme ça fait longtemps que je n'ai pas joué sur une vraie table et que j'ai envie de me changer les idées, suivez l'guide c'est tout droit...

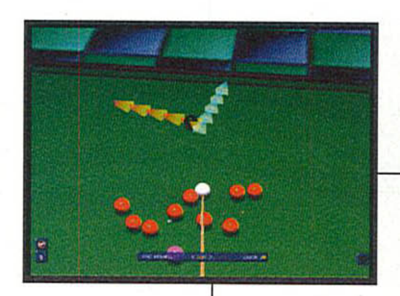
World Championship Snooker

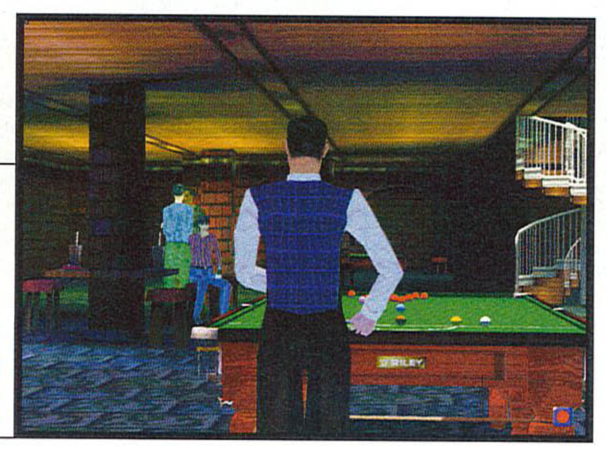
SIMULATION DE BILLARD POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Suivez l'guide...

Pour commencer, tout est en français, ce qui est bien pratique lorsqu'on ne connaît pas bien les règles de ce jeu. Les commentaires sont en français, mais vous aurez vite fait de couper le sifflet du speaker car ce dernier doit faire de la pub pour les somnifères, à temps perdu. Je démarre une petite partie en mode Débutant pour voir de quoi il en retourne. L'avantage de ce mode est que vous pourrez visualiser la trajectoire de la bille blanche et celle que vous allez shocker. Vous pourrez de cette manière réaliser des breaks fantastiques que vous n'auriez jamais pu faire, même en rêve. La prise en main est quasiment immédiate et les sensations, au niveau du toucher de bille, sont bien rendues. Les boules sont bien modélisées, l'éclatement sur les billes est parfaitement rendu, tout est bien en place pour faire de bonnes parties si ce n'est un petit détail : les personnages qui évoluent autour de la table. La première chose qui me gêne est que les personnages ne génèrent pas d'ombres aussi bien au sol que sur la table. Le fait que les joueurs et les arbitres ne soient pas en contact direct avec les éléments qui les entourent donne une impression de flottement un peu désagréable. Dommage, car si l'on pouvait vraiment sentir la main de votre adversaire se poser sur le tapis où encore agripper le rebord de la table - comme c'est souvent le cas lorsqu'on joue dans une vraie salle - ces détails auraient donné un plus non négligeable. Pour ce qui est de la modélisation des personnages, ça laisse à désirer. Même si ce n'est pas le plus important dans le jeu, puisque les programmeurs ont décidé de les mettre, autant faire les choses bien.

Capt'ain Ta Race





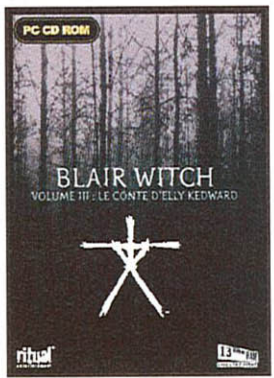
Vous pourrez jouer dans les bas-fonds, tel Jimmy White, le bad boy de Londres.

En Deux Mots

Les décors ne sont pas fantastiques et il y en a peu, les menus sont un peu austères, les personnages ne sont pas trop mal mais... peut mieux faire. Sinon la prise en main et l'interface sont réussies. Personnellement, j'aurais aimé voir plus de tournois différents avec l'affichage des gains obtenus et des cinématiques plus sympas, lorsqu'on remporte un tournoi. Mais bon, ce sera peut-être pour la prochaine fois...

+ Prise en main rapide
+ Ambiances bien restituées
− Un peu vide au niveau modes de jeu

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
85	80	83





Jouable sur PII 300, 64 Mo RAM
Éditeur Gathering of Developpers
Développeur Terminal Reality États-Unis
Texte et voix VF **Nbre de joueurs** 1

Blair Witch 3
Le conte d'Elly Kedward

Aventure / action pour tous joueurs - PC CD-Rom

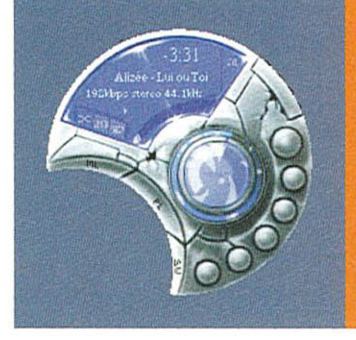
C'est dur de voir un jeu mal vieillir, surtout quand il s'agit d'un titre qu'on a apprécié. Nocturne était une vraie réussite, il nous immergeait dans un monde terrifiant qui nous faisait frissonner d'un bout à l'autre de l'histoire.
Mais les développeurs ont tenu à exploiter son moteur jusqu'au dernier râle sans le faire évoluer ou lui adjoindre des scénarii de qualité. Blair Witch 3 en est la triste illustration. Ce dernier volume se présente comme un jeu d'action saupoudré de minuscules paillettes dramatiques. Mais le manque de maniabilité du personnage que l'on incarne, qui ne gêne pas trop en soi pour une aventure, se révèle catastrophique quand on vous demande de passer votre temps à tourner en rond comme un rat en cage et blaster les nombreuses créatures inconsistantes qui essayent de vous surprendre sans réussite. Le gameplay, comme le suspense, en sont considérablement réduits. On s'emmerde et si le graphisme et la musique n'étaient pas aussi sympas, on éjecterait très vite le CD de sa bécane.

kika



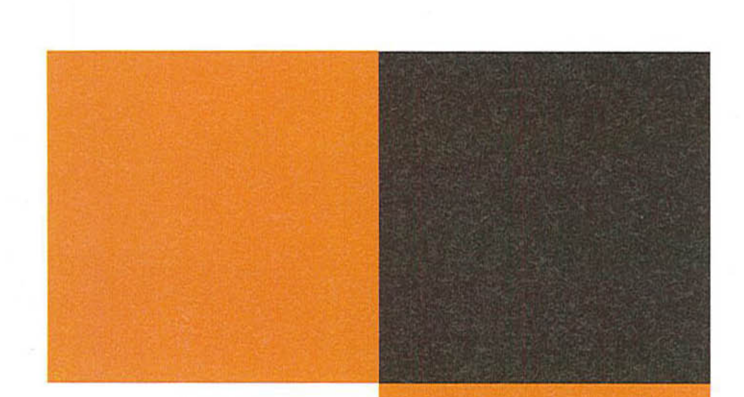






À noter, ce mois-ci, la sortie de la première version alpha de Winamp 3. Pour l'instant, le nouveau lecteur MP3 de Nullsoft est encore en chantier et cette version n'est pas vraiment utilisable, mais on peut déjà avoir un aperçu de ce qui nous attend : une meilleure gestion des fichiers avec la Media Library, une Playlist encore plus puissante, un moteur de décodage MP3 amélioré et un système de skins dix fois plus puissant.

UTILITAIRES



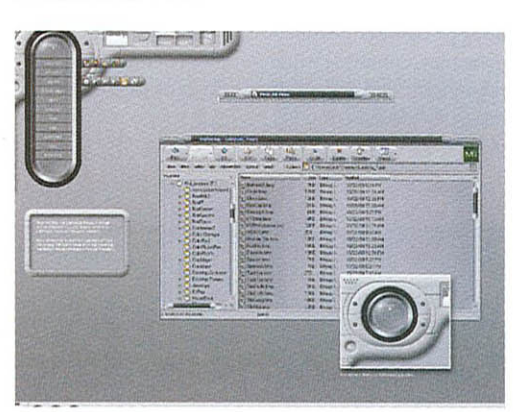
On continue notre exploration du monde merveilleux des sharewares et des freewares, avec ce mois-ci une sélection de programmes de qualité pour, en vrac, améliorer les performances des jeux, disposer d'un excellent viewer sans débourser un rond, changer ses icônes en deux clics, embellir son Windows, traduire l'anglais à la volée ou encore accéder facilement à ses données depuis n'importe quelle machine. Yep, tout ça.

ackboo

Hoverdesk 2.0

Site web : www.hoverdesk.com

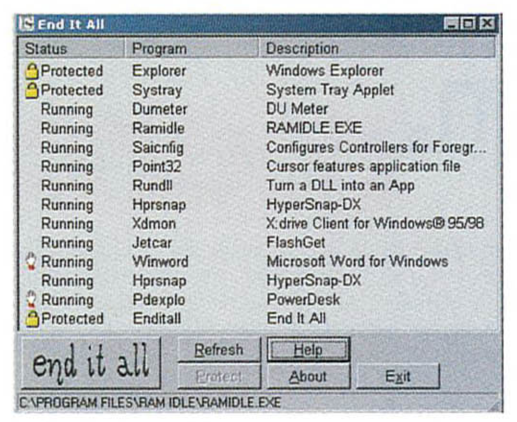
Nous vous avions déjà parlé de Litestep, Geoshell et Talisman il y a de ça quelques mois, puis de DesktopX dans le dernier numéro ; il ne manquait plus que Hoverdesk, le dernier-né des shells alternatifs sous Windows pour compléter la liste. Tout comme Litestep, Hoverdesk est programmé par un Français, Thibaud Djian, qui s'est adjoint les services d'un des meilleurs skinners au monde, Dangeruss, pour créer des thèmes absolument magnifiques. À l'instar de DesktopX, HoverDesk permet donc de customiser son interface graphique jusqu'au dernier pixel. On peut s'en servir pour créer n'importe quel type d'objets graphiques sur le bureau, afficher des menus personnalisés, se refaire une barre des tâches ou un System Tray bien plus chatoyants que ceux de l'interface par défaut de Windows. Deux thèmes sont livrés par défaut, mais on peut en télécharger des tonnes d'autres sur www.skinz.org ou se retrousser les manches et créer le sien. Tout se fait graphiquement, pas de fichiers texte de trois kilomètres de long à modifier. Hoverdesk est un shareware, au-delà de 30 jours d'utilisation, il faudra donc payer 20 dollars (environ 120 francs). Vu la qualité et la puissance du programme, c'est vraiment bon marché.



Tous ces programmes vous attendent sur le CD n° 2 de ce mois-ci, dans Data/Sharewares/Utilitaires/utilitaires.zip.

End-it-all

Site web : chucklit2.netfirms.com/enditall.html



End-it-all est un petit freeware particulièrement utile pour les joueurs. Le principe est simple : il se charge de fermer automatiquement tous les programmes non indispensables que Windows lance au démarrage souvent en douce, qui bouffent de la mémoire, des cycles du processeur, et ralentissent ainsi l'exécution des jeux gourmands. Les résultats sont très variables selon les jeux ; au pire, ça ne fait rien, et au mieux, on gagne de précieuses images par seconde. Sur Flight Simulator 2000 par exemple, même avec une machine de course genre PIII 750, la différence est notable au niveau de la fluidité de l'animation. Et comme End-it-all est gratuit, vous ne risquez pas grand-chose à voir ce que ça donne sur vos jeux préférés.

IconPackager

Site web : www.stardock.com

Tous les deux mois, l'utilisateur moyen de Windows est pris d'une irrésistible envie de changer ses icônes. C'est normal, le jaune pâle, ça lasse vite. On connaissait déjà MicroAngelo, qui a permis d'installer pour la première fois des packs complets d'icônes en quelques clics ; voici aujourd'hui IconPackager, encore plus convivial. On peut dorénavant installer des thèmes d'icônes directement depuis Internet ou depuis un fichier zip, et comme le programme est très largement utilisé, on trouve déjà des packs de qualité par dizaines sur l'inévitable www.skinz.org. IconPackager est un shareware ; comme d'hab', il vous faudra débourser 15 dollars (environ 90 francs) après 30 jours d'utilisation.



Babylon 3.1

Site web : www.babylon.com

Le programme indispensable pour n'importe quel surfeur. Même si vous êtes un level 50 en anglais, il y a bien quelques termes qui, de-ci de-là, doivent vous échapper lorsque vous lisez des pages web rédigées dans la langue de Britney Spears. Avec Babylon, il suffit de mettre le curseur sur le mot, de faire un Ctrl+bouton droit et hop, la magie de l'informatique fait apparaître une petite boîte avec la ou les traductions françaises. C'est surpuissant, il y a des tonnes de dictionnaires spécialisés pour les termes techniques, et en plus, c'est gratos. Une version payante existe, elle ne fait que dégager la publicité pas bien gênante qui apparaît en haut des traductions. À installer absolument.



Iview

Site web : www.jogradata.com

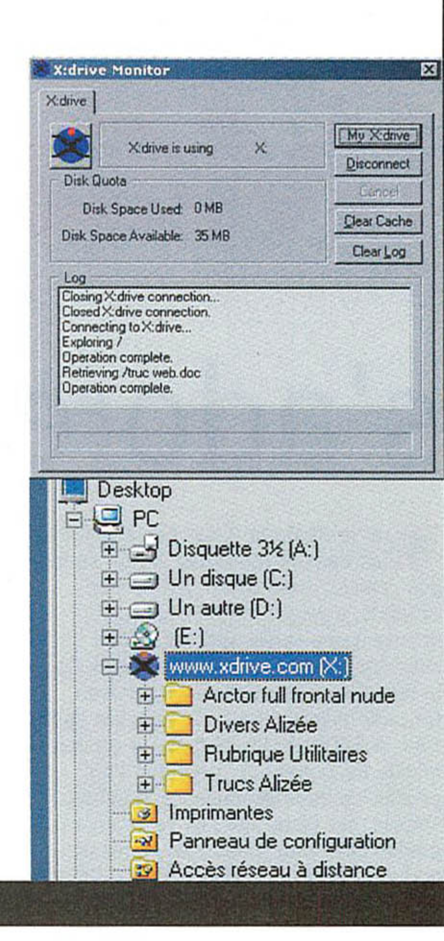
Vous connaissez sûrement ACDSee, ce très bon programme qui, pour la rondelette somme de 50 dollars (plus de 300 francs), permet de visualiser très facilement des bibliothèques d'images dans tous les sens. Iview fait exactement la même chose, mais gratuitement. Certes, ce freeware ne dispose pas des fonctions avancées de ACDSee comme la conversion de formats d'image, mais pour 95 % des utilisateurs, ça ne fera pas de différence. IView permet de programmer des slide shows, de browser à la main des répertoires entiers, bref, de « mater des pix », comme on dit, nous autres, les gens branchés, dans notre, euh, jargon. Et si vous voulez absolument modifier ces images, vous pouvez toujours installer The Gimp, un autre freeware de qualité dont nous vous parlions le mois dernier.

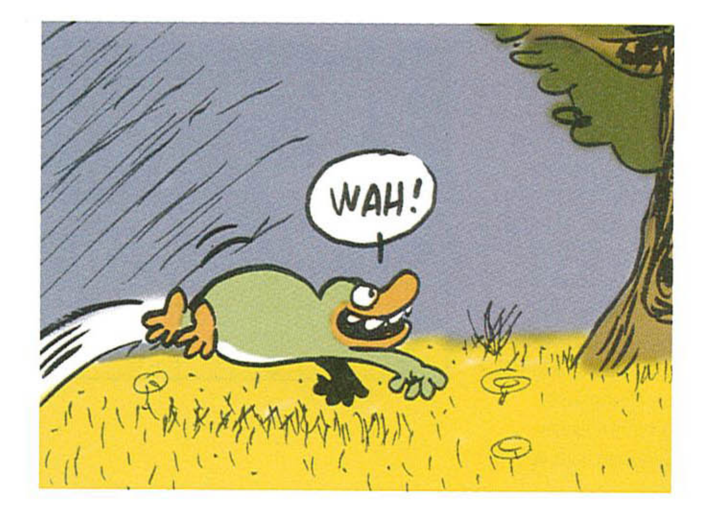


XDrive Express Desktop

Site web : www.xdrive.com

Vous connaissez déjà sûrement les services de stockage de données sur Internet. En général, ces sites vous donnent quelques dizaines de mégaoctets d'espace libre pour y stocker tout ce que vous voulez. L'inconvénient, c'est que pour gérer ces fichiers, il faut passer par le browser et l'interface bien lourdingue de ce genre de site. Le XDrive Express Desktop est un petit utilitaire qui permet de simplifier tout ça. En pratique, vous cliquez sur l'icône XDrive situé sur votre bureau et le programme ouvre immédiatement l'Explorateur de Fichiers de Windows, avec un nouveau disque dur virtuel X à côté de vos disques habituels. On peut alors gérer les fichiers stockés sur le Net exactement comme les fichiers qu'on a en local, faire du drag'n drop, les renommer, créer des répertoires, etc. Mieux encore, il est possible, grâce à cet utilitaire, de sauver directement des fichiers depuis une application (par exemple Word ou Excel) sur le disque virtuel, sans avoir à le mettre dans un répertoire temporaire et à se taper l'upload à la main. Bref, c'est plus souple et ça fait gagner du temps. Le service de stockage de Xdrive, tout comme le Xdrive Express Desktop, est complètement gratos, il n'y a pas de raison s'en priver.





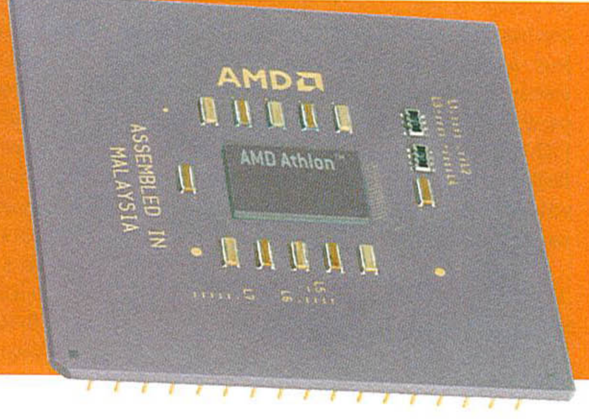
AMD va bien, merci

Chez AMD, on doit se donner de grandes tapes dans le dos en buvant des coups. Parce que par rapport à 1999, l'année 2000 a été carrément bonne : 4,6 milliards de dollars de chiffre d'affaires, 983 millions de dollars de bénéfices. Ça change des 88 millions de dollars de pertes de l'année dernière... Rien qu'au quatrième trimestre, ils ont fourgué la bagatelle de 7 millions de processeurs Athlon et Duron. Même si le dernier trimestre a été moins bon que prévu, les petits gars sont super-optimistes pour 2001, contrairement à Intel. En plus, ils ont débouché une seconde bouteille pour fêter leur contrat avec Palm, qui fait d'eux le fournisseur principal des mémoires flash pour les Pilot jusqu'en 2003.



Édito

Afin de m'éviter quelques mails superflus, je vous préviens tout de suite : non je n'ai pas eu de prix sur les actions ATI. Ça n'est pas de ma faute si ce mois-ci, ils ont des nouveaux produits à faire tester et pas leurs petits camarades. Du reste, j'avais prévu des friandises en plus, mais il faudra attendre le mois prochain pour vous goinfrer de RAM DDR. Décidément, les constructeurs de mémoire sont vraiment en retard. Dernier trimestre 2000 qu'ils disaient. Tu parles... Pour se consoler, on a droit (enfin) aux vraies infos véritables sur le NV20 de Nvidia.

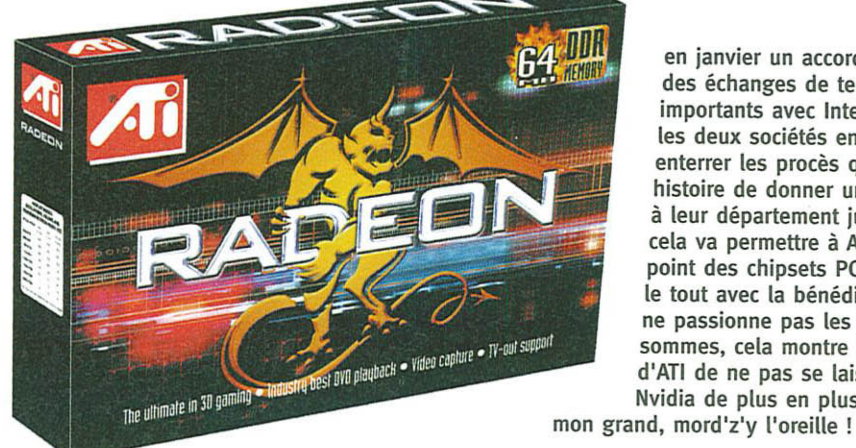


Les annonces de technologies et de nouveaux produits ne sont pas en reste. Ça sent la bonne santé tout ça, madame : gravure 0.13 micron pour fin 2001, Athlon 1.3 GHz pour le premier trimestre avec des versions 1.4 GHz et 1.5 GHz (nom de code Palomino, équipées du nouveau cœur Mustang) dès le deuxième trimestre. Le 1.7 GHz sera là au second semestre. Pour les 2 GHz, il faudra attendre 2002 et le Clawhammer. Pour les Duron, ça va aussi : 1 GHz à la fin de l'année et leur production dépasse celle des Athlon.



Nvidia et ATI s'adorent

Nan, je rigole là. C'est pire que jamais. Ces deux-là n'ont pas fini de se faire des crasses cette année. Nvidia par exemple, a réussi un joli coup en imposant ses cartes GeForce2 MX chez Apple, alors qu'ATI était jusque-là le fournisseur exclusif de la pomme. On parle même d'un futur portable Apple avec le GeForce2 Go dedans (la version mobile du GeForce2), alors que l'on pensait qu'ils utiliseraient le Mobility Radeon. On verra bien, ça ne change pas grand-chose pour nous : jouer sur un portable Apple, faut être motivé... De son côté, ATI ne dort pas non plus et a signé en janvier un accord portant sur des échanges de technologies assez importants avec Intel. Au passage, les deux sociétés en ont profité pour enterrer les procès qui les opposaient, histoire de donner un peu de temps libre à leur département juridique. En bref, cela va permettre à ATI de mettre au point des chipsets PC avec vidéo intégrée, le tout avec la bénédiction d'Intel. Si ça ne passionne pas les joueurs que nous sommes, cela montre la volonté évidente d'ATI de ne pas se laisser faire face à un Nvidia de plus en plus dominateur. Vas-y mon grand, mord'z'y l'oreille !

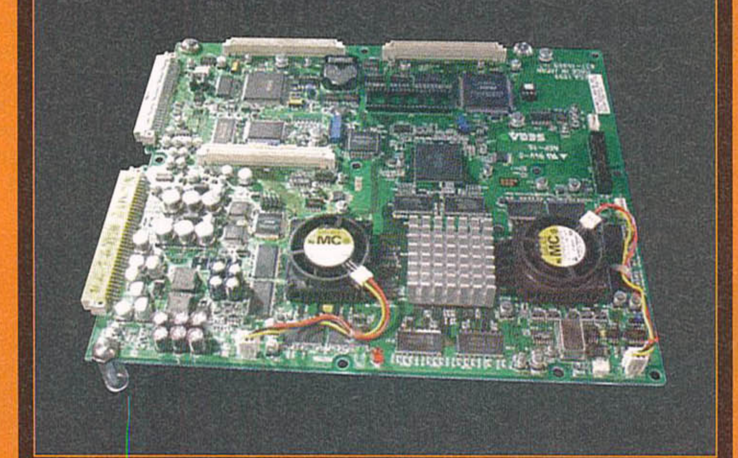


PowerVR s'accroche aux branches

Spécification SEGA NAOMI 2

CPU : Hitachi SH4 128bit RISC Processeur graphique : Power VR3 X 2 + chip T&L Processeur sonore : Super Intelligent Sound Processor 32bit RISC CPU (64 channel ADPCM) (de Yamaha sur cœur ARM, je pense) RAM Principale : 32 Mo RAM Graphique : 32 Mo RAM T&L (Model Data) : 32 Mo Média : carte pour ROM, GD-ROM	Puissance estimée : 10 millions de polygones par seconde avec les effets Puissance de rendu : 200 Mpixels par seconde Effets hardware : Bump Mapping, FOG, Alpha Blending, MIP Mapping, Tri-Linear Filtering, Anti-Aliasing , Environmental Mapping, etc. La carte est au format JAMMA Video System (JVS) Options : GD-ROM, Network Divers : capacité de gérer deux écrans (1 carte, 2 moniteurs)

On ne peut pas dire que le marché PC soit une source de revenus très importante pour PowerVR (une division de la société Imagination Technologies). Malgré ses qualités, la Kyro est bien mal placée pour résister à la concurrence des Radeon SDR et autre GeForce2 MX. Mais ces petits gars-là ont de la suite dans les idées. La 3D de la Dreamcast, c'est eux. La 3D des bornes d'arcade Sega, c'est encore eux. Et la 3D des futures bornes d'arcade Sega, ça sera encore eux ! Alors là, je vois vos petits yeux pétiller de joie. « Chouette chouette, un nouveau processeur 3D ! » Bha nan. La carte d'arcade Naomi 2 de monsieur Sega embarque en fait deux processeurs PowerVR. Des Series3, comme sur la Kyro, alors que la première Naomi était équipée d'un Series2. La puce de la Dreamcast est également de cette génération Series2. Mais le véritable plus vient de l'ajout d'un processeur T&L, capable par exemple de gérer jusqu'à 16 lumières en hardware. Bon, je suis un gars sympathique, je vous donne la composition complète de cette carte d'arcade ci-dessus : D'autres constructeurs d'arcade utilisent les processeurs PowerVR, mais aucun n'a la taille ou le talent de Sega pour en tirer des titres réellement impressionnants. Le plus intéressant est ailleurs, de toute façon. L'accord qui pourrait rapporter plein de brouzoufs à Imagination Technologies, c'est la signature d'un partenariat avec ARM pour intégrer le cœur des puces PowerVR avec celui des processeurs ARM9 et 10. Alors que Nvidia et ATI cherchent encore un moyen de réaliser ce genre de produit, la technologie PowerVR devrait être intégrée très bientôt dans une nouvelle génération de téléphones mobiles, PDA, voire de consoles portables. Les puces ARM sont puissantes et consomment très peu de courant, ce qui rend cette association particulièrement intéressante. Reste à savoir si des constructeurs seront intéressés, le marché étant extrêmement concurrentiel actuellement. En 2000, ARM totalisait tout de même 75 % du marché des processeurs pour téléphones mobiles. Grâce à cette domination et cette nouvelle alliance, on peut espérer des zolis menus en 3D et des jeux dignes de ce nom dans nos téléphones assez vite.



Un des pères de 3dfx chez Nvidia





Un des cofondateurs de 3dfx, Gary Tarolli (le T-buffer, c'était lui) a commencé une nouvelle carrière chez Nvidia. Évidemment, pas comme simple employé de base. Vu le CV du monsieur, le respect s'impose. Du reste, son titre est « 3D Architect », histoire de bien faire comprendre qu'il maitrise quand même pas mal son sujet. Pour le moment, on ne sait pas du tout sur quoi il bosse, mais avec lui sous le coude, les ingénieurs de Nvidia pourraient savoir assez vite ce qui vaut la peine d'être réutilisé rapidement dans les technologies dont ils ont hérité avec le rachat des propriétés intellectuelles de 3dfx. Rendez-vous l'année prochaine pour voir le résultat.

Sega flingue sa Dreamcast

Je l'ai déjà dit et je le répète : la Dreamcast est vraiment une super machine. Elle fait bien son boulot, dispose de jeux excellents et se bidouille comme aucune autre console. Mais le marché est sans pitié : elle ne se vend pas. Du coup, Sega a décidé de tirer un trait sur cette petite machine blanche. Les derniers exemplaires sortiront le 31 mars des usines. Après, ils ferment le robinet. Désormais, la société japonaise va se recentrer entièrement sur la création de jeux pour tous les formats, dont les consoles de salon (PS2, Xbox et certainement aussi GameCube), la future GameBoy Advance de Nintendo (dont les précommandes atteignent déjà les 3 millions d'exemplaires) et même les téléphones mobiles et Palm Pilot. Reste à les pousser un peu pour qu'ils fassent du PocketPC (quand même plus puissant pour les jeux que PalmOS). Évidemment, ça n'est pas une bonne nouvelle pour PowerVR, fournisseur de la puce 3D de la Dreamcast qui, du coup, perd un gros marché.

Pourtant, Sega espère exploiter la technologie de sa machine dans le secteur des set-top-boxes, ces boîtes multifonction qui vous scotchent encore plus devant votre télévision. C'est la société anglaise PACE Micro Technology, un des leaders du secteur, qui a présenté un prototype basé sur la Dreamcast. Il intègre une connexion rapide au Net (possible par xDSL, câble TV ou satellite, selon le fournisseur de services), un disque dur de 40 Go pour servir de magnétoscope numérique ou télécharger des jeux, et est compatible à 100 % avec tous les titres Dreamcast. Malheureusement, il y a déjà des problèmes en vue : pas de lecteur de GD-Rom, par exemple. Ah oui tout de suite, ça calme. Le but est de télécharger les titres directement dans la machine. Du coup, vous serez certains de passer par la case « sors tes brouzoufs » et votre collection de jeux DC restera à prendre la poussière. Pas très malin tout ça... Le nom de la console en question : Game Gateway. Ça sonne mieux que « la boîte à péage » mais le résultat est le même. Le disque dur pourra stocker 60 jeux, d'après Pace ; je doute qu'il y ait Shenmue dans le tas... La mise sur le marché est prévue pour l'année prochaine, ce qui réservera ce produit aux joueurs occasionnels. Car les hardcore gamers sur console auront largement mieux à faire entre les Metal Gear Solid 2, la Xbox ou la GameCube ! Détail gênant supplémentaire : Pace Micro Technology (qui fabrique la Game Gateway) n'a des accords qu'avec les opérateurs câble ou satellites aux États-Unis et en Angleterre. Pas de France en vue pour le moment. Et pour achever la douche froide, la voie de retour de la connexion se fera par modem classique ! Obligatoire pour pouvoir exploiter des connexions satellite. Mais lent et cher, surtout chez nous. Dommage.



CONCOURS ONI

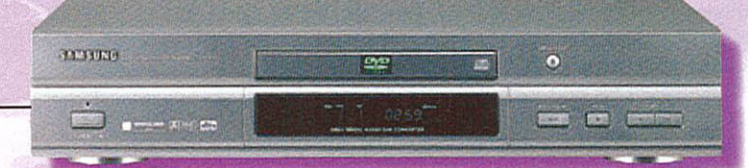
Découvrez les charmes de la belle Konoko et gagnez sur www.joystick.fr...

1 PlayStation 2





4 lecteurs DVD



Des jeux ONI sur PC



10 compils Techno ElectrONIculture Vol. 1



www joystick fr

ATI All-in-Wonder Radeon





Le connecteur DVI dispose d'un adaptateur pour brancher votre moniteur VGA classique.

À une époque où les performances 3D font la pluie et le beau temps, ATI propose une nouvelle version de son produit multimédia le plus abouti : la All-in-Wonder Radeon. Une carte qui prouve que la puissance 3D peut n'être que secondaire, surtout si le jeu ne représente pas 100 % de l'utilisation de votre PC.





ATI fournit une application pour lancer facilement ses programmes.

La carte All-In-Wonder Radeon (AIW Radeon pour faire simple) intègre, comme son nom l'indique, un processeur Radeon (à 166 MHz), 32 Mo de RAM DDR (à 166 MHz également), un tuner TV Pal/Secam universel pour l'Europe et un chip RageTheatre chargé des entrées et sorties de la carte. C'est sans conteste le produit le plus chargé en matériel que j'aie eu sous la main ces derniers temps. Et ici, pas de plans style jantes larges ou becquet arrière pour faire sport (oui oui, je me moque des dissipateurs thermiques superflus de certaines cartes...). Rien que de l'utile, avec juste une petit ventilo pour éviter que le cœur de la bestiole surchauffe un peu trop. À part l'affichage 2D/3D, cette carte peut faire office de télévision, de magnétoscope numérique aux fonctions avancées, et bien sûr de carte d'acquisition vidéo pour des sources externes. Sans oublier qu'elle propose la meilleure sortie TV du marché, épaulée par le décodage DVD le plus propre disponible. Dans le genre multifonction, même le couteau de Mac Gyver ne fait pas mieux.

Passe ta 3D d'abord !

Soyons clairs, cette carte n'a d'intérêt que si ses fonctions multimédia vous semblent indispensables. À plus de 2 500 francs le bébé, on ne choisit pas ce type de produit par hasard... Mais qui oserait, en 2001, mettre dans son PC une carte de ce prix si ses performances 3D étaient à pleurer ? Pas grand monde, à moins que la partie vidéo soit exceptionnelle et que votre métier le demande. Heureusement, le processeur Radeon tient toujours ses promesses. Sans être la plus puissante du marché, la AIW Radeon est capable de faire tourner tous les jeux actuels au moins en 1024x768 avec une excellente vitesse et une qualité d'affichage optimale. Sa vitesse est logiquement égale à celle de sa cousine Radeon DDR (le modèle carte 3D toute simple, sans fonction multimédia) et très proche du modèle VIVO, équipé de 64 Mo de RAM DDR et dont la vitesse (Ram et processeur) est plus élevée, avec 183 MHz au compteur. Au passage, je rappelle que le Radeon est largement capable de concurrencer les GeForce2 côté fonctionnalités, avec en prime un avantage côté gestion du bump-mapping et du décodage vidéo. Bref, si la puissance brute est un peu moindre (et pas tant que ça en 32 bits), ses capacités n'ont pas à rougir devant les produits de Nvidia.Il ne faudra pas oublier de mettre à jour régulièrement ses drivers pour corriger les bugs visuels qui peuvent toucher certains jeux. Le fait que la plupart des développeurs travaillent principalement sur des cartes Nvidia met en effet ATI dans une mauvaise position car certains titres sortent sans une batterie de tests complets sur les cartes équipées de processeurs différents. Parfois, le jeu est en cause et seul un patch corrige le bug, mais quand le driver ATI est responsable du souci, il faut attendre une mise à jour pour que tout rentre dans l'ordre. Malgré tout, la situation s'améliore rapidement, et la réactivité d'ATI à ce style de problème également.

Hypnose des masses

Bon, le cas de la 3D est entendu, jusqu'ici tout va bien. Passons aux choses sérieuses, à savoir le tuner TV. Je précise tout de suite que je suis un mec super consciencieux.

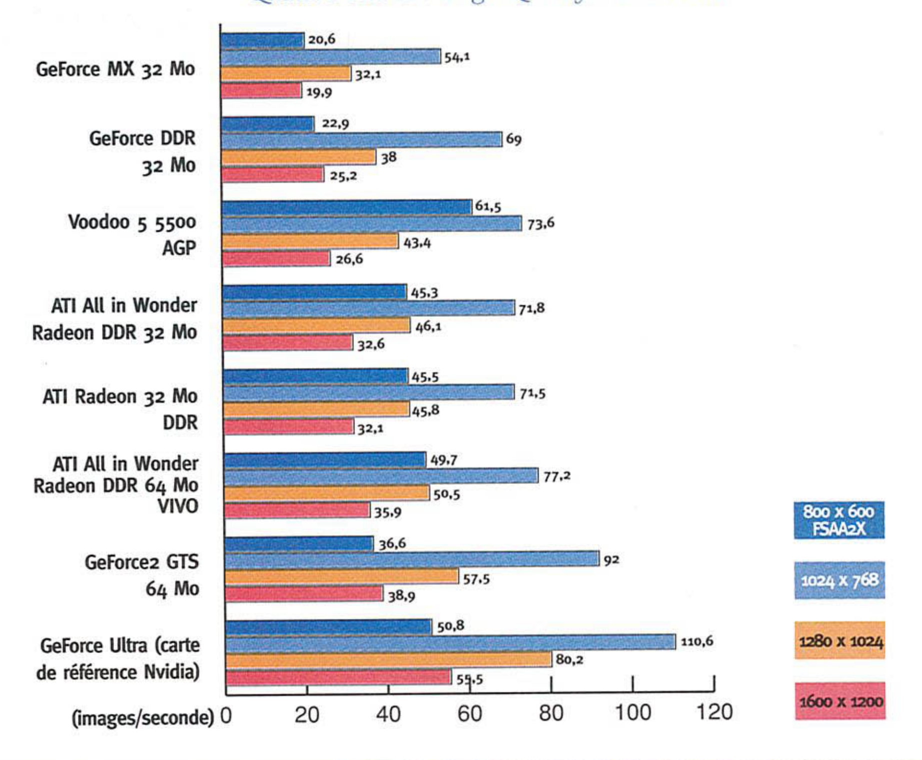


Il est rare de voir autant d'accessoires avec une carte. Notez le boîtier violet qui regroupe les entrées S-Video, composite et audio.

Je ne suis pas du genre à bâcler le travail. Oulah non. J'ai modifié amoureusement le câble de monsieur Noos qui arrivait sur mon modem-câble Motorola (je suis passé en ADSL, vous savez tout) pour en faire un adorable câble TV. J'ai branché le tout et lancé l'application TV ATI. La reconnaissance des chaînes est automatique et prend environ 5 minutes. Une fois cette opération effectuée, une faille spatio-temporelle s'est ouverte et m'a bouffé comme un pingouin frais.
J'ai vécu un truc horrible. Je suis resté scotché entre 3 et 6 heure du mat' devant un tas d'émissions débiles (la chasse à l'arc n'a plus de secrets pour moi), de clips vidéo, sans parler des matches de l'Open d'Australie. Et dire que je pensais que ce piège diabolique n'existait que dans mon salon...
Une fois le sortilège rompu, j'ai pu voir que la qualité de cette image TV n'est pas aussi parfaite que celle d'une télévision normale. Les interférences produites par le PC peuvent affecter l'image de certaines chaînes car elles empêchent le programme d'ATI de régler les canaux de manière très précise. Ce phénomène est très variable d'un PC à l'autre. Personnellement, j'ai pu observer un seul effet pénible : un faible va-et-vient de la luminosité. L'alternance d'images foncées puis claires devient rapidement énervant. En changeant le trajet du câble TV qui passait trop près d'un caisson de basses, le problème fut atténué, voire totalement éliminé de certaines chaînes. Attention donc à la façon dont vous organisez votre installation. L'autre souci vient de la différence de résolution entre l'image TV standard et votre bureau Windows. Si vous passez en plein écran sur une résolution de plus de 1024x768, la qualité de l'image est assez mauvaise puisque le programme d'ATI doit créer des lignes qui n'existent pas. Quand je dis « mauvaise », je parle en comparaison avec une télévision classique. Pour une solution PC, le résultat est le meilleur disponible actuellement. Et en baissant la résolution de votre affichage, tout rentre dans l'ordre.

Britney prise au piège

Bon, donc je peux végéter des heures de plus devant mon écran de PC, super. Comme si Counter-Strike ne tuait pas assez comme ça ma productivité... Dans l'éventualité qu'un événement extérieur m'empêche de mater ma série préférée (on ne sait jamais), il est temps de voir comment fonctionne la capture vidéo. Première victime, la très plastique Britney. Mes débuts ne sont pas fameux, la pauvre est toute pixélisée et chante encore plus en play-back que d'habitude. Un tour dans les options, je colle l'encodage en MPEG2, je baisse la résolution (passage au format CIF de 352x288, proche du VHS) et je retente. C'est mieux. Mais au bout d'une minute, la vidéo est saccadée. La défragmentation du disque dur sauvera les meubles. Pour capturer une séquence DVD de bonne qualité en 720x480, il faudra penser à utiliser un processeur puissant à plus de 500 MHz. Là où les choses deviennent encore plus intéressantes, c'est quand on sait que le soft de capture d'ATI s'accommode de tous les codecs installés sur votre PC, MPEG4 et Divx compris.





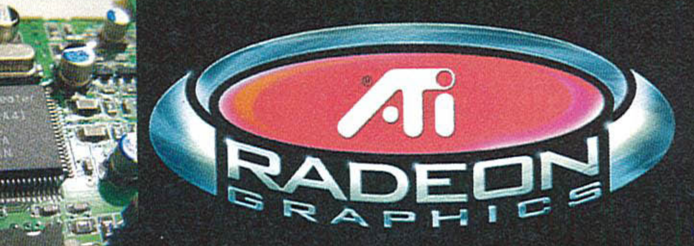
LA CONFIGURATION DE TEST

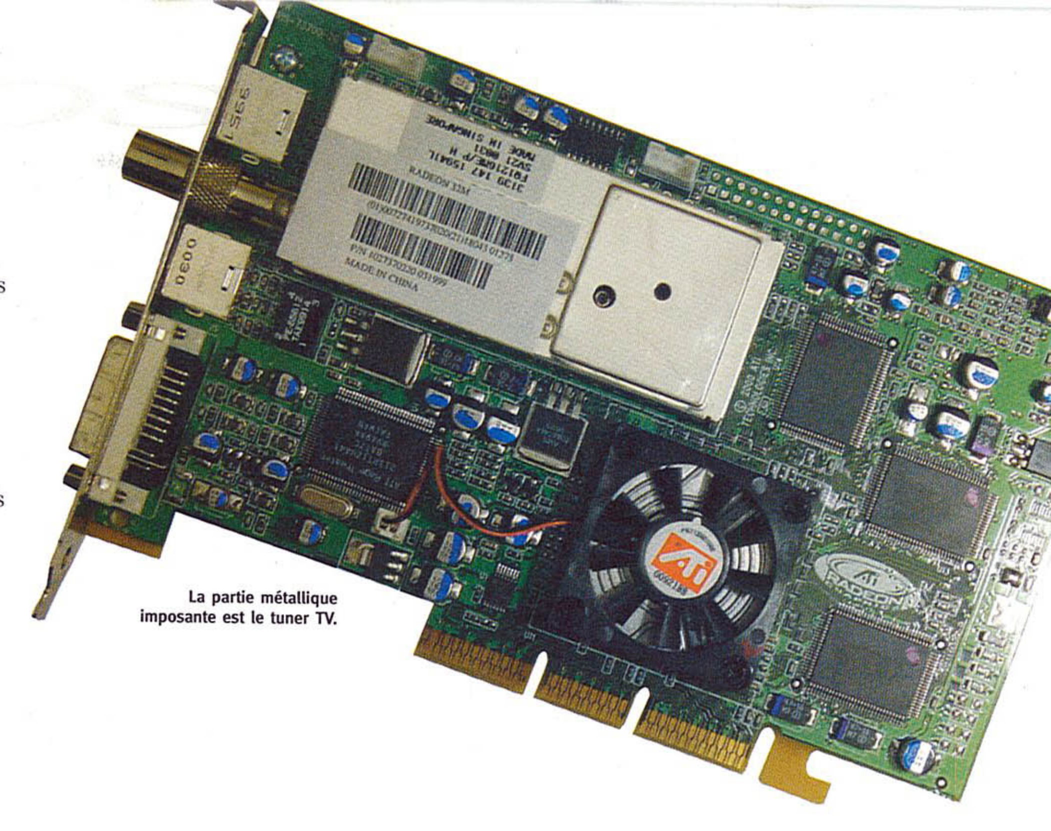
Attention, pour faire honneur à l'année 2001, j'ai boosté la configuration de test. Ne comparez donc pas ces chiffres avec ceux des anciens numéros. Sauf si vous voulez apprécier le gain de vitesse.

Pentium III 1000 MHz
Carte mère Abit SE-6
256 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM 7200 trs/min, 30,7 Go UDMA100
Windows 98 Second Edition
DirectX8
Drivers Nvidia 6.49
Drivers ATI 4.13.7071
Drivers 3dfx 1.07.00 beta
Quake 3 Arena 1.17



VideoStudio permet de faire ses premiers montages vidéo sans trop paniquer.





La partie métallique imposante est le tuner TV.

Il est donc possible de capturer directement ses vidéos dans ce format, à condition d'avoir un processeur très puissant. Le MPEG4 offre alors une qualité intéressante dans le format VHS. La seule limitation est l'impossibilité de faire des fichiers de plus de 4 Go (quel que soit le format).

La pizza arrive

Si vous êtes un adepte de la livraison de dîners à domicile, vous avez certainement remarqué à quel point les hommes (et parfois femmes) casqués arrivent au moment critique du film. La AIW Radeon intègre une fonction géniale pour ne rien manquer : le time-shifting (ou TV-On-Demand selon ATI). Cela permet de faire Pause sur un programme en direct, puis de relancer la lecture comme si c'était une cassette vidéo. La carte diffuse alors ce qui a été enregistré pendant qu'elle continue de stocker le reste sur le disque dur. Il est possible de sauter les pubs pour reprendre une visualisation en direct de l'émission si vous le souhaitez, voire de faire exprès de commencer à regarder une émission en retard pour les zapper directement en avance rapide. Seul souci : un léger bug qui fait parfois tourner en boucle la vidéo quand on se rapproche du point de reprise du direct, ce qui devrait être réglé rapidement. Comme il n'y a qu'un tuner, il est aussi impossible d'enregistrer une chaîne et d'en regarder une autre.



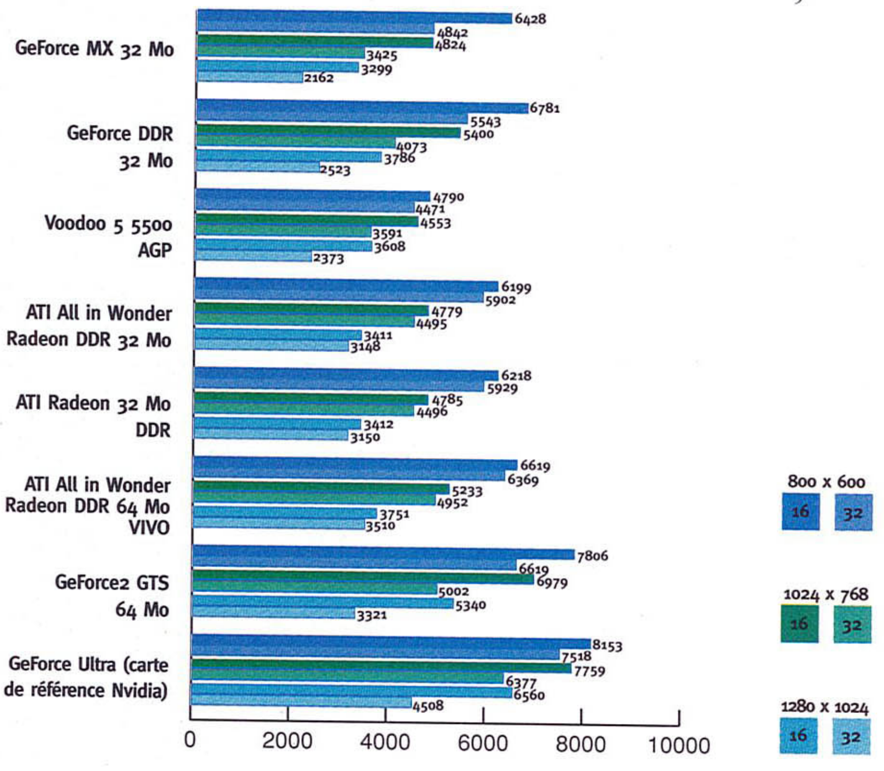
L'affichage TV peut fonctionner en même temps que le moniteur, mais ce dernier sera alors limité à 50 Hz (ici, pas de TwinView ou DualHead) !





Évidemment, pour diffuser tout ça, il faut une bonne sortie vidéo. La AIW Radeon dispose toujours de la meilleure du lot, avec une résolution possible de 800x600 et la présence de connecteurs composites et S-VHS (idem en entrée). Petite nouveauté qui vaut son pesant d'or pour les fans de DVD sur PC : la présence d'une sortie S/PDIF qui permet de récupérer le flux audio en numérique directement sur un décodeur Dolby Digital ou DTS (uniquement avec le soft de DVD pour le moment). Seule limitation, l'incapacité de la carte à gérer le format PAL 60, que l'on trouve par exemple sur les magnétoscopes ou sur certaines consoles de jeux quand on utilise des cassettes ou jeux NTSC. D'après ATI, ce problème devrait aussi être réglé bientôt. Quand je vous dis qu'ils se sont réveillés, nos Canadiens !

Malgré quelques petites imperfections, cette AIW Radeon écrase vraiment ses rares concurrentes. Montage vidéo, TV, 3D, sans parler du pack de softs livrés en standard (Ulead VideoStudio, Cool3D, Mediator5), c'est vraiment LA solution complète dès l'ouverture de la boite. Pour un prix moyen constaté d'environ 2 500 francs TTC, c'est le choix à faire pour tous les amateurs de vidéo.





BEST of MICRO
www.bestofmicro.com



ATI La Canadienne se rebiffe

Radeon SDR

La mort de 3dfx et la petite taille des acteurs « secondaires » du marché 3D laissent le ring libre pour un combat classique, mais sans pitié, à un contre un. Même Don King n'aurait pas rêvé mieux. Je vois d'ici le titre : « Nvidia versus ATI, tous les coups sont permis. » Et je fais des rimes à deux balles si je veux.


Les panneaux de configuration restent les mêmes pour tous les modèles ATI.

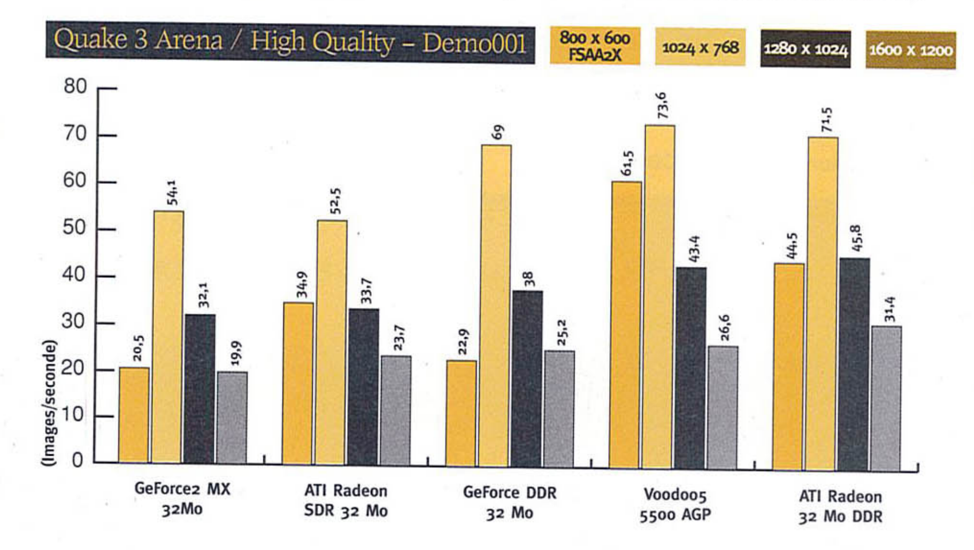
L'année 2001 va vraiment être trop bien. Déjà, Meg Ryan et Nicole Kidman sont libres. Si c'est pas un bon présage ça... Ah, Moulinex me fait signe que pour la rubrique People, il avait dit non. Désolé. On va donc plutôt parler de la petite dernière de chez ATI, la Radeon SDR. Cette bestiole a été créée dans le but très clair de pourrir l'existence de la GeForce2 MX, en faisait de l'œil aux OEM et aux joueurs dont la fortune personnelle approche celle de Fishbone après un passage dans un magasin de musique... Équipée de 32 Mo de RAM SDR classique et d'une seule sortie (VGA), cette carte peut être vendue à un tarif très bas. ATI étant lancé dans une guerre sans pitié contre Nvidia, il est évident que les prix compteront parmi les armes de base, comme dans le cas d'AMD contre Intel. Du reste, ATI est bien revenu dans la course fin janvier en baissant significativement ses tarifs (voir Top Hard). Comme ils n'ont pas l'avantage d'un point de vue performances brutes, il serait suicidaire pour eux de vendre des cartes plus chères que celles de Nvidia.

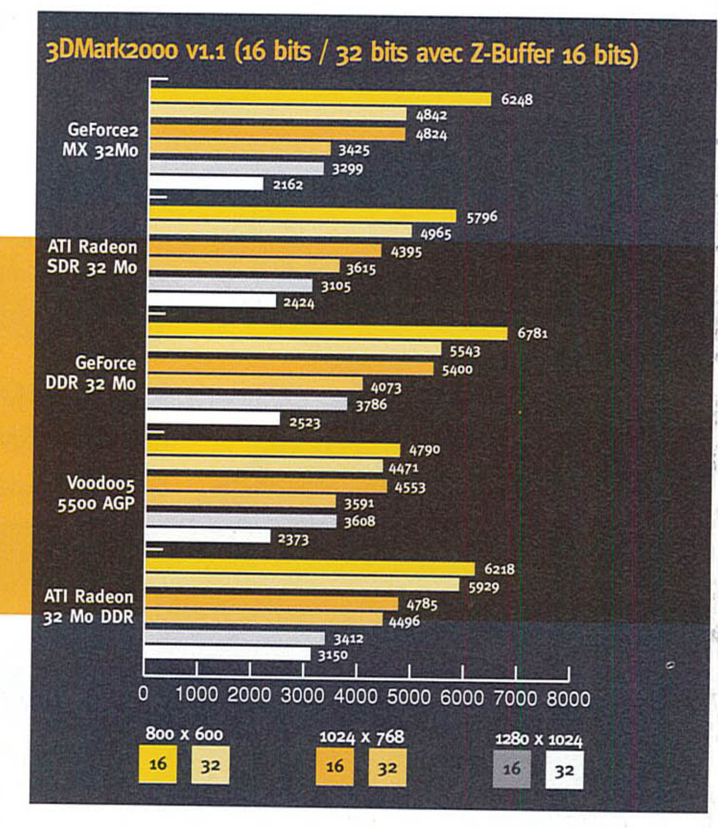
LA CONFIGURATION DE TEST

- Pentium III 1000 MHz
- Carte mère Abit SE-6
- 256 Mo de RAM PC133
- Disque dur IBM 7200 trs/min, 30,7 Go UDMA100
- Windows 98 Second Edition
- DirectX8
- Drivers Nvidia 6.49
- Drivers ATI 4.13.7071
- Drivers 3dfx 1.07.00 beta
- Quake 3 Arena 1.17

Gros espoirs

La Radeon SDR dispose de la même puce que ses grandes sœurs DDR, cadencée à 166 MHz et gravée en 0,18 micron. Le Radeon a déjà prouvé à plusieurs reprises qu'il pouvait tenir tête aux GeForce2 GTS de Nvidia, je pensais donc que cette carte prendrait la tête facilement devant les GeForce2 MX qui ne disposent que de la moitié des pixel-pipelines d'une GTS et fonctionnent à 175 MHz. Mais en fait, le score est de deux pipelines partout : le Radeon en possède deux lui-même (dans toutes les versions) et ne dispose en fait que d'une unité de traitement des textures en plus, au niveau interne, par rapport au GF2 MX. Vu les scores des benchmarks, ça ne suffit pas pour prendre le large côté performances. En revanche, les jeux qui arrivent profiteront de cette « texture unit » supplémentaire, ce qui devrait conférer une durée de vie intéressante aux cartes d'ATI. Mais la Radeon SDR restera limitée par la bande passante de sa mémoire, ce qui l'empêchera d'exploiter ses capacités au maximum, tout comme pour la GeForce2 MX.





J'aime la concurrence

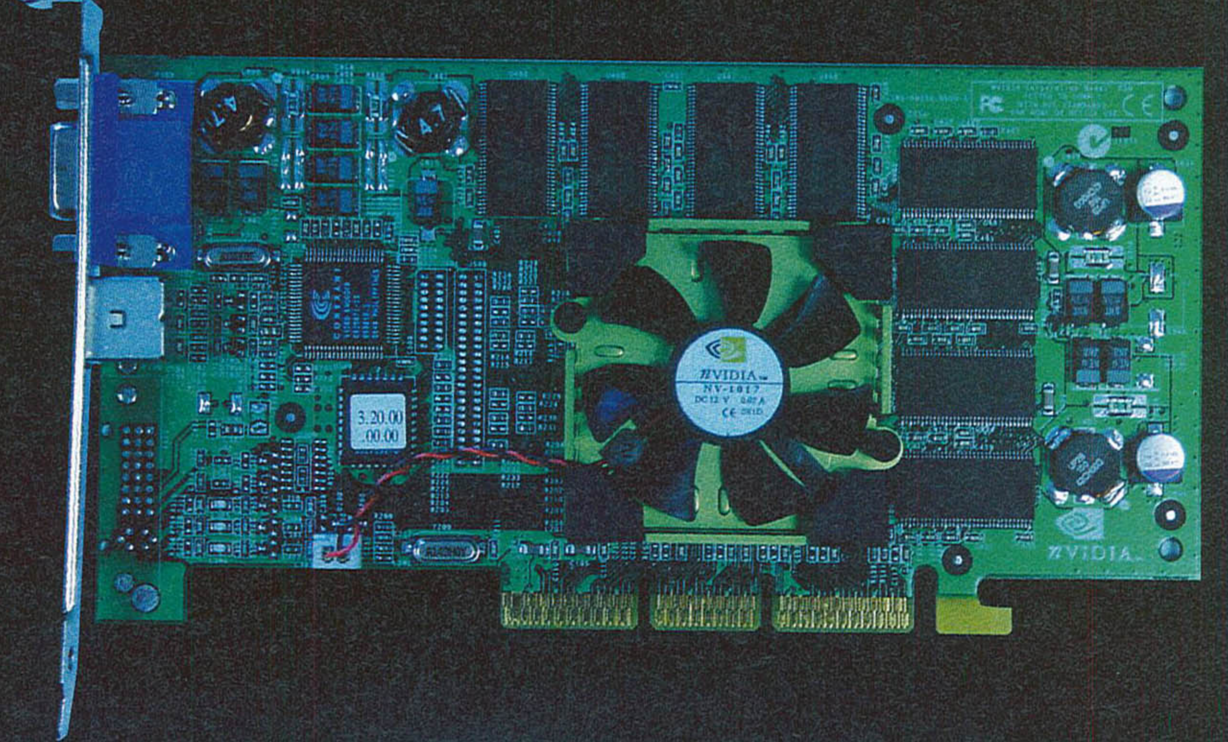
Même si elle ne la domine pas, il est clair que la Radeon SDR peut largement concurrencer une GeForce2 MX. ATI n'a pas encore fini d'optimiser les drivers Radeon et on peut penser que l'écart va se creuser un peu plus, surtout grâce à une meilleure exploitation des fonctions HyperZ du Radeon qui permettent d'économiser la bande passante. Les scores en haute résolution prouvent que cette carte peut mieux faire. Avec son avantage côté décodage DVD (le Radeon décode le MPEG2 mieux que tout autre chip graphique), la Radeon SDR devrait séduire pas mal d'entre vous, surtout avec son nouveau prix (environ 1 100 francs TTC). ATI devra cependant bientôt recadrer une fois de plus ce tarif car les GeForce2 MX de qualité se trouvent maintenant à moins de 1 000 francs !

NVIDIA



GeForce3

Après des mois de rumeurs, de suppositions et de lectures dans ma boule de cristal pour savoir ce que Nvidia nous mijotait pour sa prochaine génération de cartes, nous allons enfin voir la lumière. Ces six pages ne seront pas de trop pour faire le tour des nouveautés du NV20, le nom de code de ce qui sera maintenant connu sous la marque GeForce3.





LE NV20 LIVRE SES SECRETS

Depuis sa création en 1993, Nvidia aura tout connu : les désillusions, la concurrence sans pitié, et même pratiquement la mort. Mais c'est finalement un succès sans précédent qui vient couronner cette ex-startup où persévérance et chance ont fini par payer. Qui se souvient du NV1 et de ses « Quadratic Texture Maps » (cette puce ne travaillait pas avec des polygones) sorti début 1995 ? Ce choix technique, fondamentalement mauvais à une époque sans standards, avait failli les tuer : Microsoft imposait Direct3D et les polygones pratiquement au même moment. Pourtant, le NV1 était déjà un signe du « nez » des patrons de Nvidia. Dans la même puce, se trouvait un processeur sonore très en avance sur son temps, un gestionnaire d'entrée/sortie (on pouvait brancher des manettes Sega Saturn sur la carte) et un des premiers processeurs 2D/3D de la planète. Pas mal pour un coup d'essai.
Mais commercialement, ce fut un échec total. Nvidia doit sa survie en grande partie à une autre société qui connaît bien la malchance : Sega. Le NV2 fut développé grâce à l'argent de la société japonaise, en vue d'une intégration dans une console. Mais le projet ne verra pas le jour et finalement, après une brève hésitation avec 3dfx, le marché de la Dreamcast sera remporté par PowerVR. Tous ces événements ont forgé les méthodes de travail que l'on connaît maintenant : un nouveau produit tous les six mois (pour ne plus jamais risquer de manger la poussière) avec en fait une nouvelle architecture seulement tous les ans. Le tout en suivant comme une ombre les évolutions de Direct3D, pour bénéficier de la puissance du marketing et du support développeur de Microsoft.

On commence en douceur

Histoire de vous faire comprendre l'ampleur des nouveautés apportées par le NV20, sachez que le T&L tel qu'on l'a connu sur GeForce1 et 2 n'est présent qu'à des fins de compatibilité. Eh oui, je sais, ça calme... Après avoir digéré des dizaines de pages de documentation technique sur ce produit, je vous avouerai que vous faire appréhender toutes les finesses de cette nouvelle architecture ne va pas être du gâteau. Installez-vous bien au calme et faites chauffer vos cellules grises, je ne veux pas risquer le claquage de lobe. L'autre point à bien prendre en compte est que cet article n'est en aucun cas un test. Si j'ai pu voir la carte en action avant beaucoup de monde, je n'ai pas pu faire de benchs, pour la simple raison que les drivers n'étaient pas encore vraiment prêts. Il faut dire que l'on va passer au Detonator 10.x d'un coup ! À cause de ça, les démos les plus impressionnantes

Mais keskidi ?

Allez, vous m'avez l'air tout perdu, là... Voici un petit rappel des expressions les plus abstraites pour certains. Que les techniciens ne sautent pas au plafond, je gratte un peu dans les virages pour rester le plus simple possible...

Bande-passante mémoire (memory bandwidth) : désigne la vitesse de communication entre la mémoire graphique et son processeur dédié. C'est le goulot d'étranglement des performances des cartes graphiques actuellement.

Blending : opération simple (addition, multiplication, etc.) effectuée dans le pixel pipeline sur les différentes textures utilisées pour déterminer la couleur d'un pixel.

Bump mapping : technique permettant de simuler l'affichage d'une surface irrégulière comme le relief de la peau, des détails sur une roche, etc.

Fill Rate : définit la vitesse à laquelle les pixels sont affichés sur l'écran. Permet d'évaluer les capacités de traitement des pixels d'un processeur graphique. Généralement exprimé en millions de pixels par seconde (Mpixels/sec).

Pixel : unité de base (un point de couleur) d'une image à l'écran.

Pixel-pipeline : suite d'opérations de blending effectuées successivement sur un pixel dans le but de déterminer sa couleur finale.

Pixel Shader : convertit les informations des coordonnées d'une texture en une couleur. Cela inclut les informations de transparence et de mélange entre plusieurs sources (blending).

Vertex (pluriel : vertices) : définition d'un point 3D dans l'espace, pouvant contenir les informations d'illumination, de couleur, de fog (brouillard), de transparence, et les coordonnées de mapping.

Vertex Shader : sorte de « boîte magique » où rentrent les vertices. Certains de leurs attributs y sont modifiés en fonction des désirs du programmeur. Aucune création ou destruction de vertex ne peut avoir lieu à cette étape. Remplace le T&L sur le GF3.

Z-Buffer : contient les informations de profondeur de chaque pixel permettant d'obtenir un affichage sans chevauchement de polygones.

n'étaient pas non plus visibles et certaines étaient clairement en réserve pour la présentation officielle, prévue en même temps que la sortie de ce magazine. On est ici pour faire le point sur toutes les nouvelles technologies qui font leur entrée (et il y en a un paquet). Les tests classiques seront dans le prochain numéro, lorsque cartes et drivers seront disponibles pour de bon.
Le GeForce3 n'impressionne pas par sa vitesse de fonctionnement. Avec 200 MHz au compteur, il n'y a pas de quoi frémir. On a vu mieux avec le GeForce2 Ultra et ses 250 MHz. Les 64 Mo de RAM DDR des GeForce3 seront en revanche à 460 MHz, comme pour une Ultra. La bande passante mémoire reste une priorité pour tout le monde, sa vitesse est donc capitale.
Ce processeur embarque la bagatelle de 57 millions de transistors. Même le Pentium 4 plafonne à 42 millions malgré sa mémoire cache, et le Graphic Synthesizer de la PlayStation 2 est à 42,7 millions, en comptant 4 Mo de mémoire interne. Ça fait un joli saut technologique depuis les 7 millions du Riva 128 en 1998. Même les 25 millions du GF2 paraissent ridicules à côté.

Encore un exemple de l'utilisation des pixel shaders : de la fourrure en temps réel. Reste à voir cette démo en mouvement.





Ce personnage 3D nommé Zoltar est censé bouger en temps réel ! Je vous le confirmerai le mois prochain, la démo n'était pas visible...

Lightspeed Memory Architecture

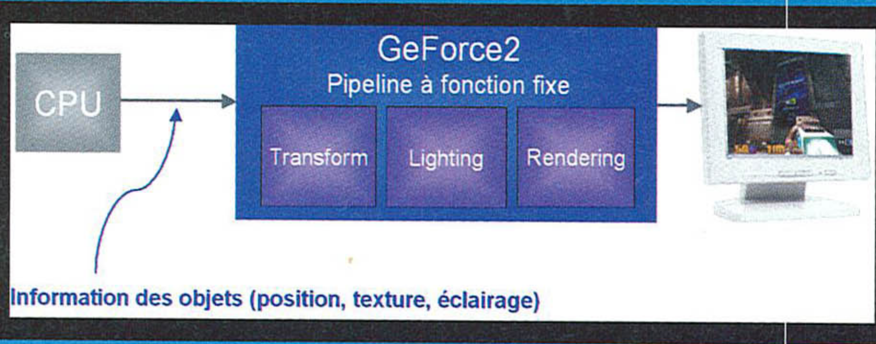
Allez, on s'accroche aux branches, c'est parti pour de bon là. Je vous préviens, Nvidia a pondu plus d'une demi-douzaine de nouveaux noms qu'il va falloir que je vous explique. Et vu leur tête, la plupart resteront en anglais car c'est absolument incompréhensible en français. Un exemple ? Le contrôleur mémoire Crossbar. Je ne vais pas mettre « entretoise » pour « Crossbar », on est bien d'accord...
Nvidia appelle Lightspeed Memory Architecture un ensemble de trois nouveautés qui permettent d'économiser cette précieuse bande passante mémoire. Dans la langue de Shakespeare, ces techniques s'appellent Z-Occlusion Culling, Z-Buffer Compression, sans oublier notre ami le contrôleur mémoire Crossbar.
Ce contrôleur est à lui tout seul une révolution dans le genre. Nvidia était déjà à l'origine du premier contrôleur 128 bits à l'époque du Riva128 et une fois encore, ils font avancer la technologie. Avec la mémoire DDR, le contrôleur accède aux informations par paquets de 256 bits. En informatique, généralement, plus gros est le morceau, meilleures sont les performances. Mais pas avec des scènes 3D très complexes comportant de nombreux petits éléments. Nvidia prend l'exemple extrême d'un triangle de deux pixels pour expliquer le problème : en mode 32 bits, le total des données qui définissent ce triangle se monte à 64 bits. Et transférer ces informations par un contrôleur 256 bits revient à gâcher 192 bits ! Du coup, le modèle Crossbar est en fait composé de quatre contrôleurs de 64 bits qui travaillent en parallèle. Cela évite tout gâchis en gardant la possibilité de traiter 256 bits en un cycle. Théoriquement, cette méthode peut être jusqu'à quatre fois plus rapide que celles utilisées précédemment.
La compression Z-buffer permet de compresser (quelle surprise) les données relatives à la profondeur (la visibilité si vous préférez) des pixels. Un processeur graphique écrit et lit ces données Z pour chaque pixel de l'écran, visible ou non. Ça génère un trafic d'informations énorme entre la RAM et le processeur. Cette

La partie sortie vidéo vers une télévision est toujours externe sur le NV20.

compression divise par quatre ce flux, sans perte d'informations, le tout en hardware, de manière transparente et en temps réel. La qualité de l'image n'est donc pas altérée.
Enfin, le Z-Occlusion Culling permet de savoir très tôt, dans la phase de la création d'une scène 3D, si un pixel va être visible ou non à l'écran. Imaginez un jeu du style Tomb Raider : le décor placé devant Lara n'est pas visible, puisque la caméra est derrière elle. Du coup, le GeForce3 le sait et ne cherche même pas à calculer cette partie de l'image. Idem avec un jeu de voiture. Vous passez sous un tunnel ? Le décor extérieur est automatiquement zappé par la puce. Le fait de ne pas prendre en compte ces surfaces cachées améliore par un facteur de 2 à 4 l'efficacité de la bande passante mémoire.
Toutes ces techniques additionnées devraient permettre au GeForce3 de libérer énormément de bande passante vers la RAM, d'une manière bien plus efficace que l'Hyper Z du Radeon d'ATI. Du coup, des nouveaux effets graphiques en profitent pour nous en mettre plein les rétines.

GF3 nfiniteFX Engine

Deux modules entièrement nouveaux dans le monde de la 3D pour les joueurs font leur entrée : les processeurs de pixel et de vertex. Ils permettent aux développeurs de programmer leurs propres effets, là où toutes les autres solutions du marché les obligeaient à utiliser ce qui était disponible en hardware.
Le GF2 avait apporté le NSR (Nvidia Shading Rasterizer), qui permettait



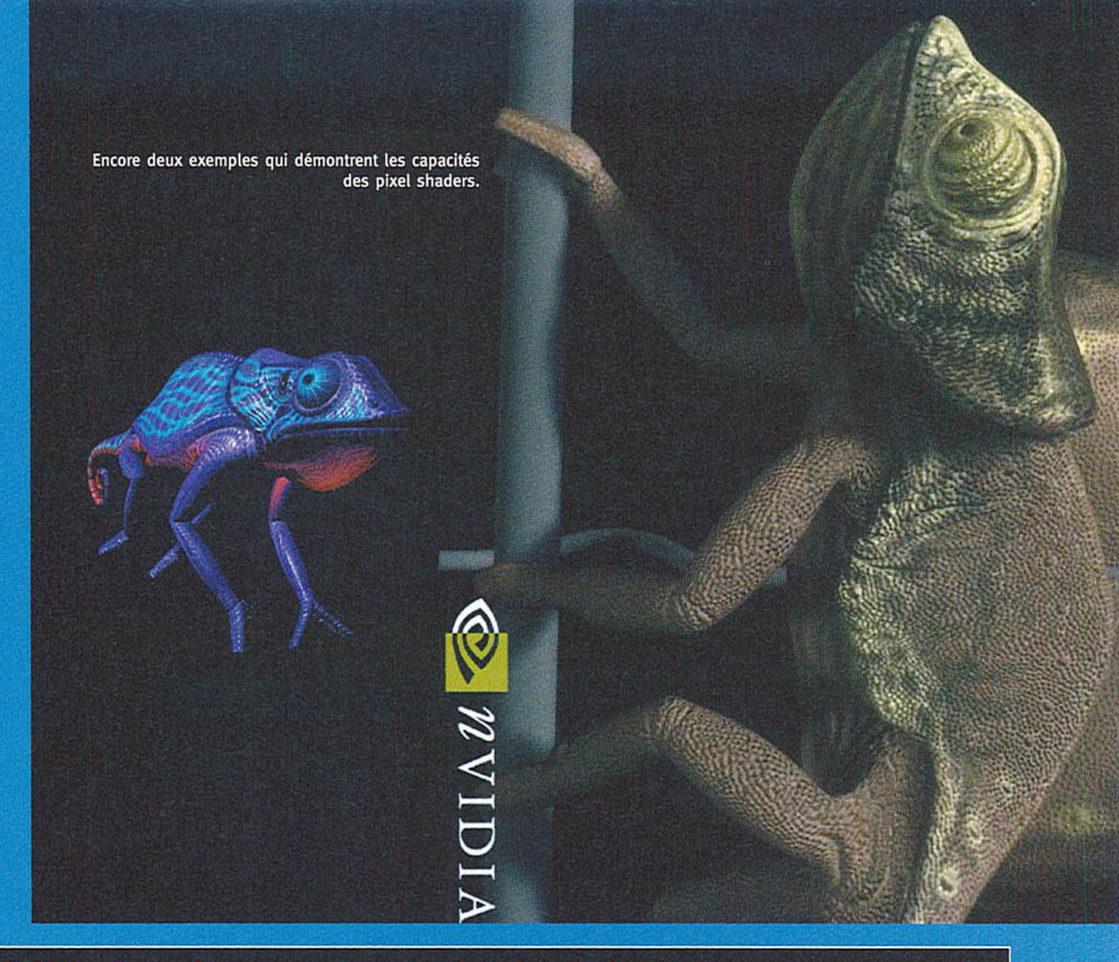
de donner des effets de lumière au pixel près et d'utiliser des méthodes avancées de bump mapping. Avec le GF3, les pixels shaders programmables apparaissent. Cela fait partie d'une nouvelle architecture de rendu des images nommée PixelForge (marketing inside, encore une fois). Le but est de donner un niveau de contrôle élevé aux programmeurs pour éclairer, ombrer et colorer chaque pixel. La différence avec le NSR est que maintenant, les développeurs peuvent programmer leurs propres effets, alors qu'auparavant ils ne pouvaient utiliser que ce qui était prévu dans le GF2. Ils disposent pour cela d'instructions et de registres dans le GeForce3 et peuvent coder leurs propres algorithmes. De plus, là où le GeForce2 ne permettait que deux opérations de mélange de textures par passe (en un seul passage dans le pixel-pipeline), le GF3 en permet huit, ce qui offre une richesse d'effets bien plus grande. Ce système PixelForge est totalement en adéquation avec les nouvelles instructions de DirectX8. À terme, on peut espérer retrouver une différenciation visuelle importante entre les moteurs 3D des jeux grâce à ce système, un peu comme à l'époque de la 3D software où chaque programmeur utilisait ses propres recettes pour gérer l'affichage.
Autre amélioration, le GF3 peut traiter quatre textures en une seule passe contre deux sur GF2 et trois sur Radeon (mais ce dernier dispose de seulement deux pixel-pipeline, contre quatre sur GF2 et 3). Cette nouveauté permet d'envisager l'utilisation d'effets complexes dans les jeux, tel que le bump mapping de type Dot3.

Le NV20 et le NV2A vont permettre la généralisation de l'utilisation des ombres dynamiques (ici dans Malice, qui sortira sur Xbox).

Le cas des Vertex Shaders

Grande première dans le monde des cartes 3D, les vertex shaders permettent d'effectuer des opérations très facilement sur les objets 3D d'une image (voir encadré « Mais keskidi ? »). Encore plus puissante grâce à la présence de pixel shaders programmables, cette nouveauté nécessitait de nombreux transistors en plus au sein du microprocesseur. On peut dire merci aux avancées technologiques côté fabrication. Le T&L devient inutile avec la présence des vertex shaders. Mais Nvidia a gardé la partie T&L que l'on connaît sur les GF2 pour ne pas briser la compatibilité entre ses différents processeurs. Bref, quand un programme utilise la voie des vertex shaders, la partie T&L tricote tranquillement dans son coin et ne

sert absolument à rien. Au passage, je pense que l'unité T&L a été tout de même un chouïa optimisée pour donner un coup de pouce aux titres qui l'exploitent.
Dès que les programmeurs vont exploiter ces vertex shaders, le T&L n'est pas près de reprendre du service, cela dit. Les exemples d'applications possibles des vertex shaders sont très nombreux : animation de personnages et de vêtements beaucoup plus fluide et réaliste grâce à trente-deux matrices de contrôle (trente-deux étant un maximum), gestion de rides sur un visage, animation réaliste de drapeaux, effet de chaleur, etc. Pensez que sur GF2, c'est deux matrices maximum et sur Radeon, quatre !
Le GF3 peut également calculer en temps réel les animations intermédiaires entre deux animations-clés, déchargeant toujours plus le processeur central du PC. Il peut également faire tout seul des opérations de morphing entre deux formes d'un même objet. En fait, il faudrait tout le magazine pour ne citer que les effets les plus intéressants. C'est un monde nouveau de réalisme 3D qui s'ouvre pour les développeurs, et donc pour nous. Quand vous aurez vu une fois l'effet de vague que peut produire un vertex shader, vous ne supporterez plus les grandes textures plates qu'on nous inflige habituellement.

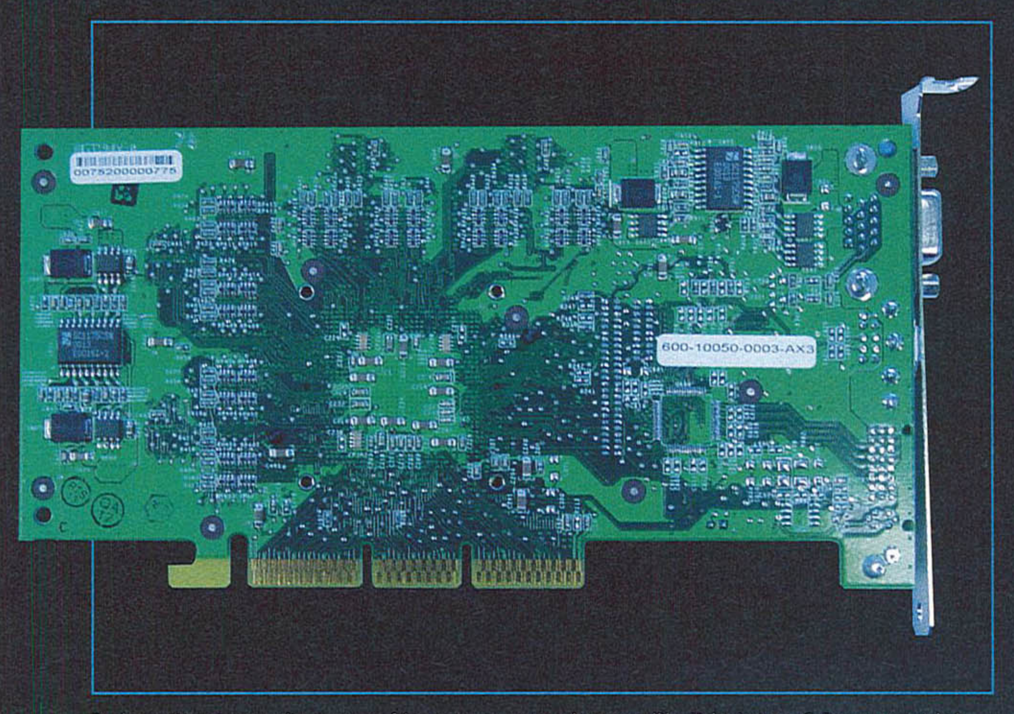


Encore deux exemples qui démontrent les capacités des pixel shaders.



NV2A : Le mutant de la Xbox

On vous l'a expliqué le mois dernier, la future console de Microsoft est basée en grande partie sur des technologies Nvidia. Le processeur graphique, dont le nom de code NV2A montre l'appartenance à la même famille que le NV20, sera en fait plus puissant. Il est dérivé du futur NV25, avec (d'après J. Allard de Microsoft) quelques innovations qui n'arriveront pas sur PC avant le NV30 ! Alors pourquoi ne pas l'avoir sur PC ? Car il faut du temps pour mettre au point les drivers qui vont avec ces cartes. Les premières versions du NV20 étaient disponibles dès novembre. Il aura fallu à Nvidia plusieurs mois pour finaliser des drivers qui exploitent ce nouveau bébé et expliquer aux développeurs comment gérer les capacités de ce chip.
Le NV2A intégrera de plus des fonctions destinées à améliorer la qualité de l'affichage sur une télévision, qui n'ont que peu d'intérêt sur PC, même si on peut parier qu'elles y verront le jour, histoire d'aller enquiquiner ATI sur ce terrain.



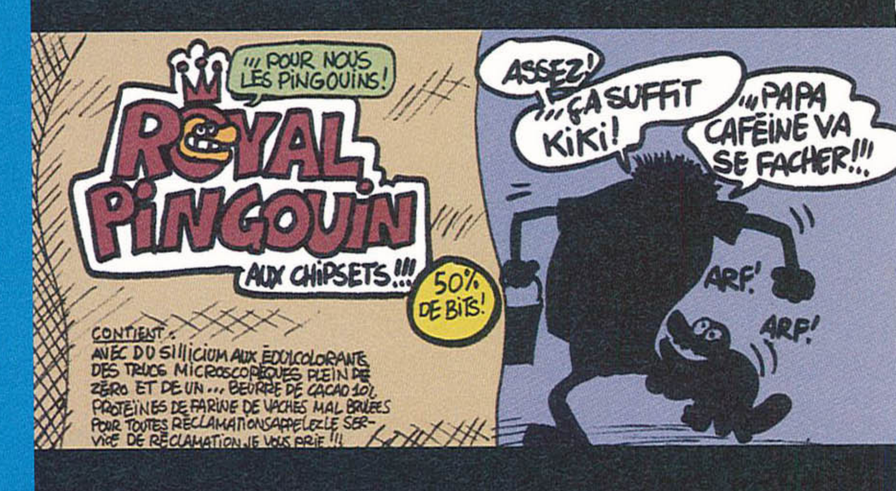
De dos, cette carte pourrait presque se faire passer pour un « vieux » modèle. Mais c'est une GeForce3, une vraie ! C'est le moment d'aller gratter des jeux débiles et remplir quelques grilles de loto si vous voulez la même...

Compilation de printemps

Dans la foulée de toutes ces innovations, le NV20 rattrape et dépasse les chips concurrents dans tous les autres domaines. Autant faire les choses bien, hein, ils auraient tort de se priver... Ainsi, les textures 3D sont gérées, comme sur Radeon. Évidemment, un système de compression leur est réservé vu qu'une « petite » texture 3D en 256x256x256 occuperait 64 Mo de RAM, sinon. Les surfaces courbes sont aussi de la partie. Elles sont gérées par le chip, qui prend en charge la transformation en triangles lors du rendu, phénomène également appelé tesselation. Le NV20 utilise des surfaces polynomiales pour cette tâche. Les ingénieurs de Nvidia en profitent pour expliquer à quel point l'autre méthode possible pour cette tesselation (les Npatches) est naze. Pourquoi tant de haine ? Car c'est la méthode choisie par ATI pour le Radeon... Cela dit, quelques recherches sur le Net confirment que les surfaces polynomiales semblent plus pratiques : elles permettent de générer des décors extérieurs réalistes beaucoup plus facilement et gèrent la tesselation adaptative (un objet utilisera moins de triangles s'il est éloigné du champ de vision). Les pères du NV20 semblent avoir vraiment pensé à tout.

Ne fait pas le café

Bon, ok, on ne peut pas tout avoir. Mais je vous ai gardé le meilleur pour la fin : l'antialiasing. Le NV20 le gère de manière beaucoup plus intelligente que les précédents chips Nvidia. Cette fois, nous avons droit à du multisampling et non plus à du supersampling. De manière très schématique, disons que dans le dernier cas, l'image est calculée en beaucoup plus grand que la résolution réelle dans la mémoire de la carte, puis remise à la bonne taille avec un effet de flou qui, du coup, antialiasait l'image. Petit souci : en mode 2x, ça divisait par quatre le fill rate et quadruplait la mémoire utilisée. Pas génial mais relativement efficace avec certains jeux pas trop gourmands. Ça leur a permis de minimiser la concurrence de la solution d'antialiasing de la Voodoo5. Le multisampling sauce NV20 utilise un nouveau procédé qui permet d'éviter les inconvénients des méthodes plus traditionnelles, telles que celle utilisée par la V5 (qui calculait plusieurs fois la même image). Les pixels supplémentaires nécessaires à l'antialiasing sont générés par interpolation à partir des pixels réellement calculés, puis moyennés pour obtenir la couleur finale. Niveau qualité, on pourrait même avoir mieux (je n'ai pas encore pu le vérifier) que sur V5, et la surcharge de travail est bien moindre côté accès mémoire et fill rate. Nvidia est très fier de son coup et appelle même ce système le HRAA (High Resolution Antialiasing), annonçant une qualité équivalente aux anciens modes 4x (très gourmands mais efficaces) avec une vitesse excellente (de l'ordre des anciens modes 2x). Ce nouveau mode au nom poétique de 3x permet d'atteindre les 71 images/seconde sur Quake3 en mode 1024x768x32 bits, alors qu'une GF2 Ultra plafonne à 34. Point intéressant : on retrouve dans les possibilités décrites par Nvidia des effets mis en avant par 3dfx à l'époque du lancement de la Voodoo5, comme le Motion Blur.

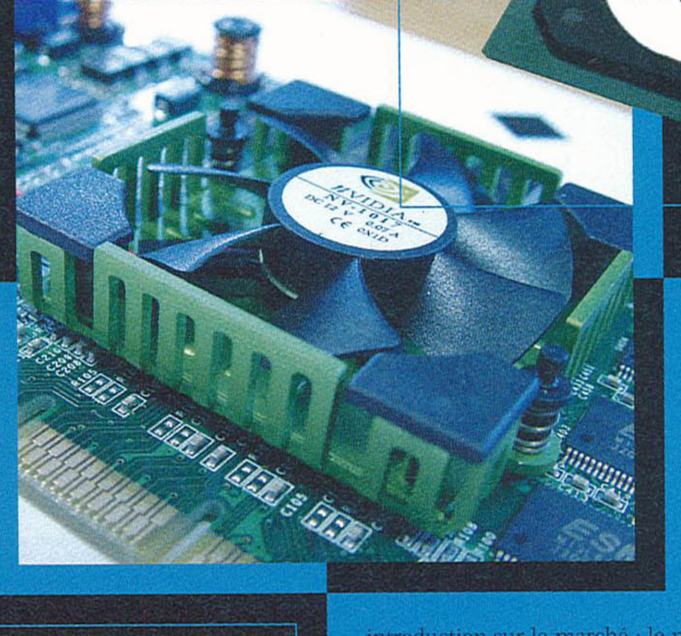


Speed Demon

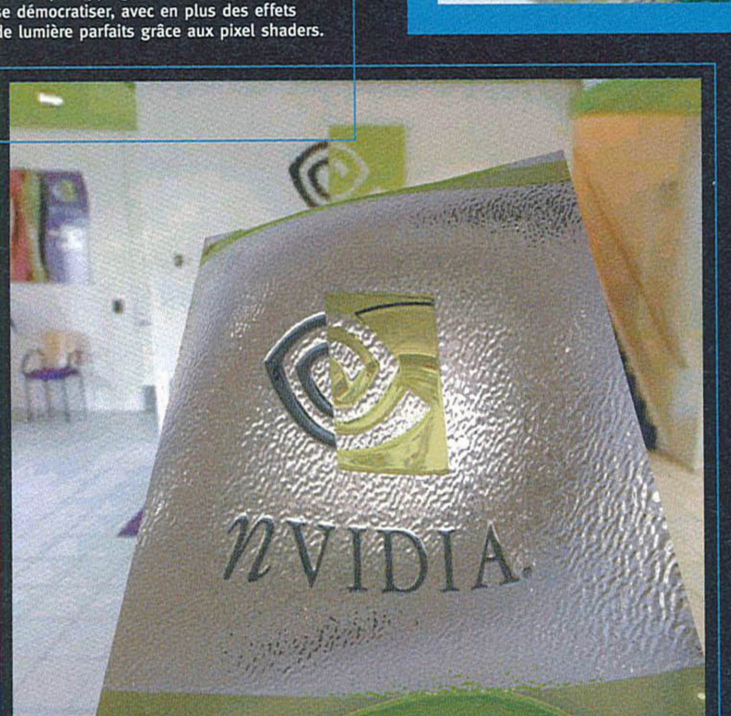
Dans le pire des cas, une GF3 devrait avoir deux fois les performances d'une GeForce2 Ultra. Avec l'antialiasing ou des jeux complexes, l'écart se creuse à la vitesse de l'éclair et peut atteindre un facteur 7, d'après Nvidia. Sur GF3, la nouvelle version de la démo XIsle offre la bagatelle de 3,8 millions de polygones/seconde à 45 images/sec. avec des effets encore jamais vus. Bref, c'est pas mal du tout, mais ça reste à vérifier lors du test le mois prochain. Quoi qu'il en soit, le problème majeur de cette carte sera le même que pour les autres modèles novateurs au moment de leur introduction sur le marché : le nivellement par le bas du monde PC. Les développeurs sont obligés de prendre en compte le fait qu'une majorité de joueurs utilisent encore des Voodoo2/3, TNT2 ou un autre modèle d'ancienne génération. Mais la chance de Nvidia s'appelle Xbox. Avec le NV2A dans cette console, les programmeurs seront amenés à faire des jeux qui exploitent les dernières technologies inventées par Nvidia. Avec un peu de chance, elles arriveront donc plus vite que prévu sur PC, certainement sous forme d'options, comme ce que l'on voit déjà depuis un moment dans les menus de configuration des jeux. L'autre surprise côté vitesse, c'est la date de sortie officielle : dès début mars cette carte devrait être disponible sous les marques Hercules, Elsa, Asus et Leadtek. Ceux qui ont retardé leur achat de GF2 Ultra apprécieront. Pour le prix, pas de bonne surprise : on reste au niveau de la GF2 Ultra justement, c'est-à-dire autour de 4 500 francs TTC. Le reste de la gamme devrait un peu baisser, mais pas de manière très significative. Rendez-vous le mois prochain pour voir comment se comporte cette nouvelle Rolls avec nos jeux préférés.

Je laisserai le mot de la fin à John Carmack (programmeur principal de la série des Quake et Doom), qui, dans un message sur le forum du site web Slashdot.org, pour rappeler à quel point le NV1 fut un mauvais chip, conclut par un « NV20 rocks. :-) ». Notez, lui, il les a gratos, et il roule en Ferrari de toute façon...

Merci à Jean-Michel « tuo » Hervé / Rivage Games pour le coup de main et sa science en pleine nuit.



Gros ventilo et RAM DDR rapide : les deux compagnons indispensables d'un chip graphique costaud.



Le bump mapping devrait enfin se démocratiser, avec en plus des effets de lumière parfaits grâce aux pixel shaders.

top HARD

Hum, ça sent bon la guerre. Si si, la guerre des prix, ça sent même super bon. Le crêpage de chignon entre ATI et Nvidia devrait faire des heureux pendant un bon moment. Déjà, ATI vient de largement recadrer ses prix pour concurrencer, gamme par gamme, Nvidia. Un bon point qui devrait lui permettre de résister un peu mieux lors de l'assaut NV20, prévu vers avril 2001.

La carte mère

Avec l'arrivée des chipsets DDR, de nombreux nouveaux modèles de cartes vont débarquer. Pour le moment, ça reste encore assez calme. La seule nouveauté intéressante est la sortie de la KT7A chez Abit, équipée de la nouvelle version du KT133 (KT133A) de VIA. Cela dit, il n'apporte pas grand-chose, à part la gestion de l'UDMA 100 directement dans le chipset. La KT7A-RAID utilise toujours un processeur supplémentaire. Le KT133A est aussi arrivé chez MSI et Asus.

Config 1 : Abit KT7A (VIA KT133A / Socket A), environ 1 200 F TTC

Config 2 : Abit KT7A (VIA KT133A / Socket A), environ 1 200 F TTC

Config 3 : Abit SA6R (i815E, socket 370), environ 1 400 F TTC ou Abit KT7A-100 (VIA KT133 / socket A), environ 1 400 F TTC

Attention !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 (en plus, le V92 arrive). Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : ELSA Microlink 56K Interne, environ 250 F TTC

Config 2 : 3Com Message Plus externe, environ 650 F TTC

Config 3 : 3Com Message Pro externe 56K, environ 900 F TTC

La RAM

Les prix continuent de baisser sur la SDRAM. C'est le moment de remplir vos slots avec plein de jolies barrettes 128 Mo de PC133, à moins que vous ne pensiez passer à la DDR prochainement. Mais attention, dans un premier temps, la différence de tarif entre ces deux technologies va faire mal, vu les prix ultra bas de la SDRAM.

Config 1, 2 et 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 133 MHz, de 400 F à 550 F TTC selon les magasins et la marque

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont, dans ce cas, le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10 Mo : environ 350 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 250 F TTC

Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément clé du PC. Actuellement, la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces, pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 : 17 pouces Ilyama A702HT, environ 2 600 F TTC

Config 2 : 17 pouces Ilyama A702HT, environ 2 600 F TTC

Config 3 : 19 pouces Ilyama A901HT ou A902MT, environ 4 500 F TTC

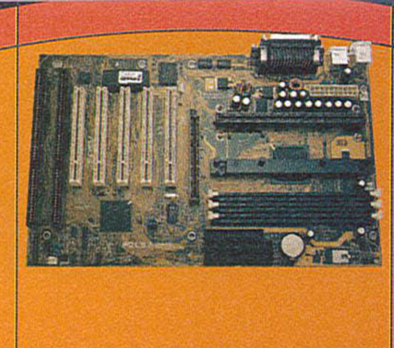
Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix judicieux d'un lecteur de DVD permet d'être certain de relire tous les formats disponibles actuellement, même si les titres informatiques édités sur DVD restent beaucoup trop rares.

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 50X), environ 350 F TTC

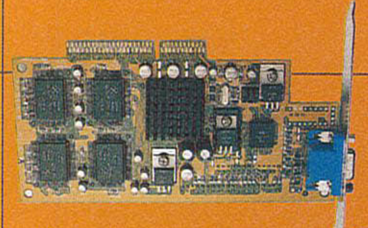
Config 2 : Lecteur de DVD IDE Pioneer 105S (16X/40X), environ 1 000 F TTC ou lecteur de CD Plextor SCSI 40X, environ 700 F TTC

Config 3 : Lecteur de DVD IDE Pioneer 105S (16X / 40X), environ 1 000 F TTC ou lecteur de CD Plextor SCSI 40X, environ 700 F TTC

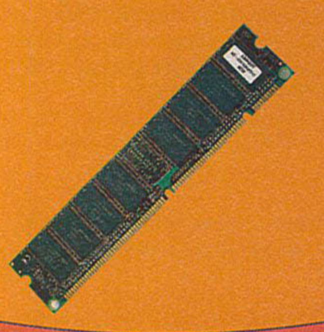












La carte son

Gana et Fishbone en ont encore fait les frais récemment : rien ne vaut une bonne carte sonore avec des drivers en béton armé et disponibles sous différents OS rapidement pour éviter les plantages. On a beau ne pas aimer les monopoles, il faut bien dire que seul Creative Labs propose actuellement une solution de qualité qui tourne relativement bien avec les différentes versions de Windows et la plupart des OS alternatifs.

Config 1 : SoundBlaster Live! 1024, environ 400 F TTC

Config 2 : SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 650 F TTC

Config 3 : SoundBlaster Live! Platinum 5.1, environ 1 600 F TTC

Le disque dur

Autres éléments très importants d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont à choisir, vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA100 (ATA100) est maintenant incontournable. Le gain de performance est bel et bien présent lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets de style i815E ou des processeurs spécifiques comme les HighPoint ou Promise, qu'Abit et Asus rajoutent sur certains de leurs modèles.

Config 1 : IBM Desktar 75GXP 30,7 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 200 F TTC

Config 2 : IBM Desktar 75GXP 46,1 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 350 F TTC

Config 3 : IBM Desktar 75GXP 61,4 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 2 600 F TTC

Le processeur

Toujours dominateur dans le secteur de l'entrée de gamme, le Duron d'AMD fait des heureux, avec maintenant une version à 850 MHz. L'Athlon Thunderbird fait de son côté le bonheur des acheteurs qui s'orientent vers le haut de gamme et ne dépouille pas votre portefeuille. Que les pro-Intel oublient leurs remarques sur d'éventuels problèmes de compatibilité. Il n'y en a pas ! Le seul CPU à oublier, c'est le Celeron, qui, même dans sa version 800 MHz sur bus 100 MHz, se fait battre par le Duron de même vitesse.

Config 1 : AMD Duron 700 (socket A), 600 F TTC environ

Config 2 : AMD Athlon Thunderbird 850 (Socket A), 1 300 F TTC environ

Config 3 : AMD Athlon Thunderbird 1,1 GHz, environ 2 200 F TTC ou Pentium III 850 E FC-PGA, environ 2 000 F TTC

La carte vidéo

Avec le dossier du numéro 120, la prise de tête pour choisir une carte vidéo devrait être moindre. GeForce2 MX et Radeon SDR en entrée de gamme pour de bonnes performances à un prix raisonnable, GF2 GTS, Radeon DDR et Voodoo5 5500 pour les hauts de gamme. Le prix moyen de ces dernières est alléchant actuellement, mais avec la disparition de 3dfx, le support des drivers reste une question très préoccupante.

Config 1 : GeForce II MX ou ATI Radeon SDR, environ 1 100 F TTC

Config 2 : GeForce II MX ou ATI Radeon SDR, environ 1 100 F TTC

Config 3 : Carte AGP de type GeForce2 GTS, environ 2 200 F TTC, Voodoo5 5500 AGP, environ 1 600 F TTC ou ATI Radeon DDR, environ 1 500 F TTC pour la 32 Mo et 1 900 F TTC pour la VIVO 64 Mo

SDRAM PC-133 À LA PLACE DE PC-100 ?

Oui, il est possible d'utiliser de la PC-133 en place de SDRAM PC-100. Le format des barrettes mémoire est le même. Bien entendu, la mémoire se comportera comme de la PC-100 normale si vous ne pouvez pas augmenter la fréquence du bus mémoire de 100 MHz à 133 MHz. Même à fréquence équivalente, la mémoire PC-133 présente un petit avantage : elle permet de mettre les « timings » mémoire (CAS) dans le SETUP du PC au minimum, ce qui donne des performances légèrement supérieures (difficilement perceptibles en pratique) d'un point de vue transfert de données en mémoire vive.

CARTES MÈRE KT7A COMPATIBLES AVEC DDR SDRAM ?

Non, pas de compatibilité avec les barrettes mémoire DDR SDRAM. En effet, les cartes mère à base de chipset KT 133A (Asus A7V133, Abit KT7A, MSI KT7T PRO2A...) sont une amélioration des versions à base du classique KT 133 pour processeurs de la famille AMD Athlon/Duron, qui proposent un bus mémoire à fréquence de 133 MHz pour SDRAM« normales » PC-133 et surtout un bus frontal (liaison entre le processeur et le chipset) à 133 MHz également ; ce qui est donc équivalent à un bus 266 MHz, puisqu'il utilise des doubles transferts de données comme avec tous les Athlon/Duron (le KT 133 standard fonctionne à 100 MHz DDR, équivalent à 200 MHz avec un bus classique). Ces cartes nécessitent donc des processeurs configurés spécialement pour le 133 MHz, car à fréquence finale équivalente, le multiplicateur change par rapport aux processeurs connectés à un bus 100 MHz DDR. AMD semble avoir réglé le problème, en mettant sur le marché, trois nouveaux processeurs pour bus 133 MHz, respectivement à 1, 1.13 et 1.2 GHz (il semblerait que ces CPU de « type C » aient un multiplicateur non verrouillé). Bien entendu, grâce au bus frontal boosté et, du coup, synchronisé sur le bus mémoire, les machines basées sur le KT 133A sont plus rapides que leurs consœurs employant le KT 133, dotées d'un processeur identique et de même fréquence (5 à 10 % de mieux environ). De plus, une horloge processeur à 133 MHz autorise des fréquences hybrides comme le 1.13 GHz (mult.: x 8.5).

- Les premières cartes mère Athlon disponibles pour mémoire DDR sont basées sur le chipset AMD 760, par exemple l'Asustek A7M266, mais sont difficiles à trouver pour l'instant. Il est probable que la sortie (imminente) des cartes basées sur le chipset VIA KT 266 marquera le vrai décollage des PC utilisant de la mémoire DDR SDRAM.

C'est le Delco

Câblage sur l'influx nerveux, affichage rétinien par micro-laser, stockage sur cristaux holographiques, unités de calcul quantique, multiprocesseur massif sur une seule puce ; le futur du PC donne le vertige. Euh... mais ça va en faire des bugs, des pannes, des problèmes de compatibilité tout ça !! C'est l'Delco, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, parce que le futur qui plante, hein...

UTILISER UN CPU ATHLON AVEC UNE CARTE MÈRE PENTIUM III ?

Non, il n'existe pas de moyens d'adapter un AMD Athlon ou Duron sur une carte mère pour Intel Pentium 3 ou de faire l'inverse, car ces deux familles de processeurs sont très différentes du point de vue matériel. Et ce, contrairement aux anciennes générations de microprocesseurs de ces deux marques (les K6, K6-2 étaient compatibles et interchangeables avec les Pentium MMX, et encore plus anciennement, AMD a même fabriqué des processeurs pour Intel !). Une adaptation nécessiterait bien plus qu'un simple adaptateur de connexion style « Slotket », comme pour mettre un Celeron « flip-chip » sur une vieille carte mère pour Pentium II modèle cartouche. Actuellement, le choix de carte mère détermine la marque de processeur à employer et dans une moindre mesure, le type (les Athlon et Duron sont compatibles électroniquement, idem pour les PIII et Céleron). À noter que bien qu'assez différents au niveau matériel, il n'y a aucun problème de compatibilité au niveau logiciel entre processeurs actuels AMD et Intel, car ils reposent toujours sur l'archi-classique jeu d'instructions X86 (qui remonte bien à 25 ans !).

CARTES RÉSEAU 10 BASE T OU 100 BASE T POUR ADSL ET PETIT RÉSEAU LOCAL ?

Pour une application de connexion à Internet en ADSL ou par le câble, de même que pour un petit

réseau « maison » à prix minimal, de simples cartes réseau Ethernet type « 10 Base-T » (vitesse : 10 Mégabits/sec) suffisent. Le T de Base-T rappelle que les câbles de connexion sont de type paire torsadée « Twisted » avec prises de connexion style RJ-45 téléphone. Une installation 100 Base-T (dit Fast Ethernet fonctionnant à 100 Mégabits/sec.) est un peu plus onéreuse et n'apporte rien de plus pour une liaison ADSL. À noter qu'il existe des cartes réseau et des « hubs » (boîtier répartiteur qui permet une organisation du réseau en étoile, dès que l'on veut plus de deux postes) compatibles avec les deux vitesses à la fois.

QU'EST-CE QUE LA MÉMOIRE FLASH ?

La mémoire Flash, aussi appelée Flash EPROM ou EEPROM (Electrical Erasable Programable Read Only Memory, soit mémoire à lecture seule électriquement effaçable) est une catégorie de puce mémoire électronique utilisée pour stocker de manière permanente des programmes ou données nécessitant un changement très peu fréquent. Elle est principalement employée pour stocker le BIOS sur la carte mère d'un ordinateur, mais aussi le « firmware » (logiciel de gestion maison) sur les périphériques complexes comme les cartes graphiques modernes ou les cartes contrôleur de disques durs séparées. Elle se trouve même au cœur des téléphones portables. Cette mémoire garde ses données une fois l'alimentation électrique coupée ; aussi fait-elle partie de la catégorie des mémoires mortes (ROM). Par contre, contrairement à l'EPROM qui doit être retirée de son support, et dont la puce silicium (visible derrière une fenêtre de quartz transparent normalement recouverte par un autocollant) doit être soumise à un éclairage spécial aux ultraviolets pour en effacer le contenu (dans un effaceur d'EPROM), avant d'être reprogrammée (dans un programmateur d'EPROM), la mémoire Flash peut rester dans son emplacement d'origine et être effacée et reprogrammée électriquement (action communément appelée « flashage »), simplement en lui fournissant une tension d'effacement/programmation plus élevée que la tension de fonctionnement normale. Les cartes mère comportent généralement un cavalier de sélection destiné à choisir, quand nécessaire, cette tension d'effacement/programmation spéciale. Hélas ! cette habitude semble se perdre, et beaucoup de cartes mère ne comportent pas cette sécurité, ce qui est peut-être plus pratique lorsque l'on désire « flasher » une nouvelle version de BIOS sans ouvrir le boîtier du PC, mais provoque du coup une grosse faille dans la sécurité de l'ordi, puisqu'un programme malintentionné se retrouve alors potentiellement capable d'effacer ou modifier des routines aussi vitales que le BIOS. Le virus CIH (Tchernobyl) est l'un de ces dangereux hooligans, capables de corrompre un BIOS de PC dont la tension d'écriture est non-verrouillée en lecture seule, ce qui rend alors le PC totalement inutilisable (voir Joy 89 et 109 pour les procédures de « flashage » et de récupération en cas de mémoire flash avariée). Rappelons que l'opération de « flashage » reste délicate, et qu'il ne faut donc la réserver qu'aux cas indispensables : correction de bugs importants, reconnaissance d'un nouveau type de processeurs par le BIOS, etc. En effet, pendant un court instant, le nouveau programme à copier se retrouve uniquement en mémoire vive ; si une faiblesse du secteur advenait juste à ce moment, adieu veaux, vaches, cochons...

MHZ ET MFLOPS ?

Non, contrairement à ce que certains d'entre vous semblent penser, il ne s'agit pas de la même chose.

- Le Mégahertz (MHz) correspond à un million de Hertz. Le Hertz étant l'unité de fréquence, équivalente à un cycle complet dans un signal périodique (en gros, le cycle sera l'élément de base, répété d'autant plus de fois, et d'autant plus court que la fréquence est rapide. Un peu comme le bruit d'un choc de baguette dans un roulement de tambour, quoi). Cette unité sert à mesurer la cadence des divers signaux périodiques (répétitifs) qui parcourent le ventre des PC. Ces signaux sont créés à partir de montages électroniques appelés oscillateurs, utilisant un quartz (comme dans les montres) pour créer un signal répétitif extrêmement stable dans le temps. Ce signal de référence employé ensuite à beaucoup d'endroits du PC (sur tous les bus...) après multiplication ou division par divers facteurs, est généralement nommé « signal d'horloge ».
- Non, le MégaFlop (Mflop) n'est pas un super-plantage, mais une des unités utilisées dans un certain nombre de logiciels de test de performances (un « benchmark ») pour ordinateurs, qui correspond à un million d'opérations en virgule flottante par seconde. Cette unité permet donc de mesurer les capacités de la partie du microprocesseur qui s'occupe de faire des calculs complexes (trigo, logarithmes, racines carré, etc.). En effet, historiquement, les processeurs ont toujours disposé de deux « calculateurs » séparés : l'un dédié à l'arithmétique entière, dont certains benchmarks utilisent le MIPS (million d'opération entières par sec.) comme unité de mesure, et l'autre spécialisé dans les opérations en virgule flottante (nombres non entiers, d'où la virgule) et les opérations mathématiques complexes. Notez que le MIPS et le MFLOP sont un peu tombés en désuétude, et ne sont qu'une approche rudimentaire de la puissance réelle d'un processeur.

DISQUE DUR UDMA-100 COMPATIBLE AVEC CARTE MÈRE UDMA-66 ?

Oui, les disques durs UDMA 100 (Ultra ATA 100, capables d'une vitesse théorique maximale de 100 M/sec en mode de transfert rafale) sont compatibles avec les cartes mère UDMA 66 (et même Ultra ATA/33 en fait). Le câble de connexion de données reste le même qu'en Ultra ATA 66. Un disque dur dans ce cas se comportera simplement comme un disque à la norme UDMA 66. L'inverse est également possible (connecter un disque UDMA 66 sur une interface PC UDMA 100). Si vous voulez vraiment profiter totalement de l'amélioration ATA-100 et passer ultérieurement à un ensemble de disques en mode RAID (voir Joy 120), il est possible de rajouter à votre PC une carte contrôleur ATA-100 / RAID supplémentaire comme la Promise FastTrak 100 ou l'Abit HotRod 100Pro, mais cela consommera un slot PCI sur votre machine et le prix de revient n'est pas forcement intéressant si l'on prévoit un changement de carte mère à moyenne échéance.

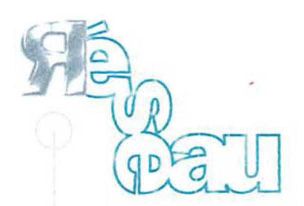
POURQUOI MES JEUX RAMENT-ILS ?

Cette interrogation ne peut évidement pas recevoir de réponse définitive, car le niveau de performances d'un PC dépend d'une multitude de facteurs en évolution constante. Tout ce que l'on peut faire, c'est essayer d'optimiser sa configuration, aussi bien matérielle que logicielle. Quelques idées en vrac :

- Dans bien des cas (hélas), les logiciels sont piètrement programmés et tablent plus sur la puissance des derniers processeurs que sur une optimisation qualitative du programme (eh oui, faire un bon programme ça prend du temps et ça coûte plus cher...) pour fournir une vitesse d'exécution décente. Confronté à plusieurs jeux de ce type, la meilleure approche est souvent de changer pour un processeur nettement plus rapide (compter au moins 200 MHz pour une différence vraiment significative).
- Très souvent les ralentissements sont liés à des accès au disque dur ou au lecteur de CD-Rom. Dans le deuxième cas, une installation complète du jeu sur le disque dur améliore les choses. De même, une augmentation de la mémoire cache allouée au CD-Rom dans les paramètres Windows facilite la tâche du CD-Rom. Pour les ralentissements liés au disque dur, un truc efficace est de rajouter des barrettes de mémoire vive supplémentaires, surtout si vous n'avez que 64 Moctets ou moins. En effet, Windows utilise d'autant moins le « fichier d'échange temporaire » sur disque que vous avez de mémoire vive, avec donc moins d'accès disque.
- Autre source potentielle de gain de vitesse : la carte graphique. Les drivers utilisés ne sont pas toujours les plus performants disponibles. Il est donc intéressant d'essayer d'installer d'autres versions. Attention, parfois l'opération se solde par une perte de performances ou des plantages à répétition ! Bref, le meilleur driver n'est pas toujours le plus récent, comme on pourrait le croire de prime abord. Idem, méfiez-vous des soi-disant drivers génériques, pas si génériques que ça au final. La recherche du pilote optimal est donc vraiment affaire de patience et de tests comparatifs.

3 mois avant les autres,
vous allez enfin prendre le volant...

En exclusivité dans PlayStation® 2 Magazine



Le CPL Se Met à COUNTER

Que les habitués des serveurs CS de Joy affûtent leur Arctic gun. La Cyberathlete Professional League (CPL) vient d'annoncer les premières qualifications pour Counter-Strike qu'ils intégreront à leurs tournois. Le jeu se déroulera en teams de six contre six (ou six contre deux si cette dernière équipe comprend Ackboo). Le tournoi, qui se tiendra du 12 au 15 avril, se verra doté de prix d'une valeur globale tournant autour de 200 000 francs. Mais le grand gagnant de ce tournoi participera à un « Stage Snipe », un voyage dans le temps qui l'amènera dans la ville de Dallas en 1963 pour comparer son talent à celui des meilleurs tireurs de la CIA. Bon bien sûr, pour y participer, il faudra se rendre en Arizona, mais y a que l'intention qui compte, comme on dit.



CYBERATHLETE PROFESSIONAL LEAGUE®

Après Fallout I et Fallout II, il y a ?...

Des fois c'est trop bien de se balader dans les forums d'Icewind Dale (même si le jeu est pourrave). On peut surprendre des conversations rigolotes, notamment celles des employés de Black Isle qui font des petites gaffes sur les projets du développeur. Josh Sawyer programmeur chez BI, répondant à un post un peu véhément, a marmonné des choses à propos du système (3rd person, ou vue subjective) éventuel d'un de leurs prochains jeux. Puis il a lâché : « Fallout 3 n'a pas été annoncé ? Va-t-on le produire ? Probablement. Nous aimerions le faire et je ne vois aucune raison de s'en priver. » Puis se reprenant : « Le prochain Fallout ne serait pas un jeu à la première personne mais en isométrique, à la différence qu'il serait possible de zoomer et de pouvoir placer la caméra où on le désire. » Certains bruits de couloirs font quand même bien plaisir. Source : le fantastique site du http://fallout.gamestats.com/fallout3/







NeT NEwS

ASHERON'S CALL REVIENT EN QUATRIÈME SEMAINE POUR DE NOUVELLES AVENTURES ÉPIQUES. ET AU MOINS, QUAND J'EN PARLE DANS LA RUBRIQUE RÉSEAU, JE SAOULE PAS MES COLLÈGUES DE BUREAU. QUE CELA NE VOUS EMPÊCHE PAS DE (RE)DÉCOUVRIR LA 4e PROPHÉTIE, QUI A LE MÉRITE D'ÊTRE GRATUIT. ET DE VOUS ENVOYER EN L'AIR AVEC CRIMSON SKIES.

iansolo@joystick.fr

ToUT DoiT disParaître

Après les déboires dus à AOL accès illimité, il semblerait que l'offre AOL via NC Numericable continue à s'enfoncer, tant du point de vue de la hotline que de la technique. Cela fait en effet deux mois que le mail avertissant l'abonné qu'il s'approche dangereusement de la fin de son forfait n'est plus envoyé à certains connectés. Du même coup, une petite nuit de download ou de jeu réseau sans faire trop gaffe et on se retrouve avec une surfacturation de 500 balles (1 francs par mégaoctets après dépassement du forfait).
Bien entendu, la hotline de NC fait sa sourde oreille, et ses responsables se gardent bien de causer aux mécontents, et surtout de les rappeler, ou alors après leur mort. Pour appâter le poisson (sans doute à force de perdre des abonnés passant à l'ADSL qui propose une offre à la fois meilleure, mais aussi bien meilleure), NC annonce qu'il pourrait doubler les forfaits en giga très bientôt. Pour mémoire, l'ADSL propose une connexion vraiment illimitée qui offre des pings permettant de jouer en réseau, tant en France qu'aux États-Unis, et qui ne vous fait pas passer par Washington pour vous rendre sur un serveur web français.

Toute une race qui disparaît

Blizzard vient d'annoncer la commercialisation de Diablo II : Lord of Destruction prévue pour le courant de l'été. Chouette, voilà bien de quoi ne pas me faire regretter de passer mes vacances à Versailles-sur-mer. Oui, on parle bien de l'extension de ce jeu qui comprendra entre autres choses deux nouvelles classes de personnages (Assassin et Druide), une demi-douzaine de nouvelles quêtes et une pelletée d'objets magiques assez grosse pour remplir un pétrolier de Total-Elf. En bref, quelque chose d'aussi gros que l'antique Hellfire pour D1. Et la mauvaise nouvelle, me direz-vous ? J'y viens : les mêmes gus de Blizzard viennent d'abandonner la race des Démons dans Warcraft III. Du coup, cela fait un peuple de moins et il ne restera que les orcs, les humains, les morts-vivants et les elfes noirs comme peuplades jouables.



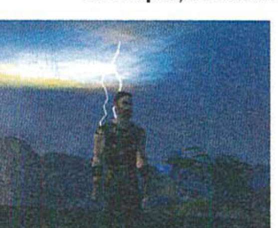
Camelot Lève les Armées



Dark Age of Camelot vient de se fendre d'une jolie homepage sur laquelle on peut lire une non moins jolie FAQ sur ce que sera, à terme, ce jeu ô combien prometteur. En résumé, on y apprend que la prochaine bêta est prévue pour septembre, que le jeu s'inspire tout autant de l'épopée arthurienne romantique que des mythes celtiques, et que les joueurs feront partie de royaumes (celtes, bretons, normands) en guerre. Ces royaumes possèdent chacun des reliques magiques qui donnent des bonus et des pouvoirs aux ressortissants de ces nations. Ces objets placés bien à l'abri dans des temples, pourront être volés par des ennemis. Bref, le jeu devrait prendre l'apparence d'une énorme partie de colin-maillard arthurien où les joueurs se chiperont des artefacts tels que la rotule sacrée de Saint Fishbone. Pour stimuler ce côté guerrier et batailleur, l'idée géniale est que deux antagonistes ne pourront pas parler entre eux (oui, ils ne causent pas le même langage) et que les joueurs ne pourront attaquer que des personnes étrangères à leur nation. Côté création de personnages, les connectés pourront incarner des guerriers, des brigands ou des mages (ou druides, ou prêtres). À un certain niveau, ces derniers seront obligés de joindre des guildes qui leur permettront de développer certaines facultés. Les magiciens se verront dotés d'animaux familiers, et devraient posséder de nombreux sorts. Le monde quant à lui s'entendra de l'Ouest de l'Irlande aux forêts scandinaves.

Jour de deuil

Ça fait plus d'un an et demi qu'on vous bassine avec Anarchy Online, ce massive online role playing game xepormophe. Ce coup-ci, il semblerait qu'on s'approche du commencement de la fin à grands pas. Funcom vient en effet d'annoncer qu'ils ont commencé à envoyer les CD aux joueurs pour la troisième phase du bêta-test publique, ainsi que les e-mails confirmant aux joueurs qu'ils n'ont pas été retenus (chouette, enfin des gens polis). Au programme, un envoi global d'à peu près 6 000 CD. Bon Dieu, ça y est, j'ai les boules de checker mon courrier.



Réussir, ensemble

Ensemble Studios est en train de bosser sur un jeu de strat' temps réel 3D basé sur son moteur propriétaire, nommé BANG ! Lors d'une interview sur Gamespot, Tony Goodman (le PDG de la boîte) n'a pas voulu se prononcer sur l'appartenance possible de ce futur produit à la série des Age of Empires tout en faisant référence à ce dernier comme « RTS III » et en déclarant que les fans de Age trouveraient ce futur titre particulièrement familier tout autant que les amateurs d'histoire ou les amateurs de « fantasy » (un terme global désignant le merveilleux, le légendaire, le fantastique). Cette fois c'est sûr, il nous font « Bonaparte et le haricot magique»...



Shiny se Met aux cartes

Shiny vient de lancer un méga-concours de cartes multijoueurs pour Sacrifice. Ça consiste tout simplement à utiliser l'éditeur de niveaux (un outil tellement souple que j'ai pu reproduire le corps de Lolo Ferrari vu de profil d'une façon tout à fait crédible en moins de dix minutes) et d'envoyer le tout le plus vite possible au www.sacrifice-net/map-contest.htm

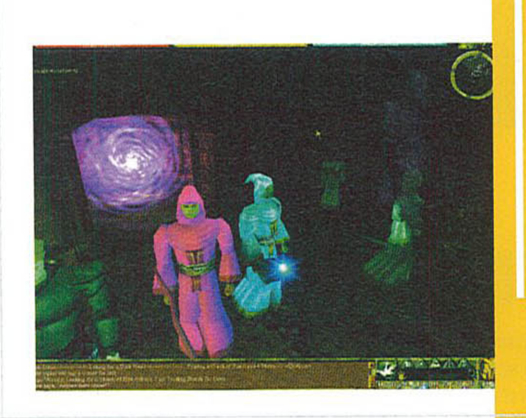


telex

Interplay vient d'annoncer qu'ils montaient un gros portail consacré aux jeux en réseau. Bien entendu, ce dernier se consacrera exclusivement aux titres édités par leurs soins.



DEUX MOIS QUE NOUS N'AVIONS PLUS PARLÉ D'ASHERON'S CALL. DEUX MOIS PENDANT LESQUELS IL S'EST PASSÉ ENCORE PLEIN DE TRUCS RIGOLOS DANS LE MONDE DE DERETH.





Entre nous, on les appelle les « Starship troopers ». Ces saloperies d'insectes géants sont très résistantes à la magie.

AsheRon's

Iansolo

Il y a deux mois, après une défense mémorable assurée par les joueurs, le cristal qui tenait enfermé Bael Zharon (celui qui pue, en dialecte derethien) a finalement été détruit sur tous les serveurs. Ce qui nous a valu de bien bons moments puisque que Bael Zharon (dieu malveillant de niveau 900) s'est mis à gambader dans les vertes plaines de Dereth.

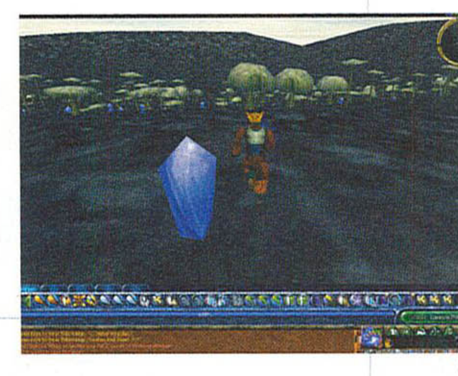
BAEL ZHARON, retourne chez ta mère !

Pour pimenter les choses, il faut dire que BZ était contrôlé par un administrateur de Turbine. Un humain au contrôle, c'est autre chose qu'une I.A. à deux balles. Et ça fait toujours un choc de voir le monstre que vous combattez vous tenir un dialogue sensé, voire faire preuve d'humour. Avec la libération de BZ, les mers et fleuves d'AC s'étaient teints en rouge. L'une des deux lunes connaissait régulièrement des éclipses et quand il se mettait à pleuvoir du sang, les signes ne pouvaient tromper : BZ était en vadrouille dans le coin. Le démon farceur s'est amusé à attaquer les villes et les groupes d'aventuriers qui croisaient son chemin. Le combat était parfaitement inégal et on a assisté à des scènes cocasses, vu que les joueurs ne se privaient pas pour titiller celui qu'ils savaient être un sacro-saint admin (administrateur réseau) de Turbine. Ainsi, cet archer qui, juché sur le toit d'une maison, provoquait BZ : « C'est pas avec tes ailes ridicules que tu vas pouvoir monter me donner une leçon. » Mauvaise idée : on ne fait pas de réflexion à BZ sur la taille de ses ailes. Le pauvre archer a découvert la puissance d'un admin. Il s'est retrouvé téléporté dans les Direlands, près de Fort Tethana. À deux kilomètres d'altitude pour être précis. J'ai vu les images de la chute libre qui a suivi. L'archer a eu la présence d'esprit de faire des photos avant de s'écraser. Ailleurs, on pouvait faire des découvertes surprenantes : des cadavres de vaches là où il n'y en avait pas habituellement. Sous les vaches, des cadavres de joueurs. Eh oui, BZ, toujours aussi subtil, s'amusait à lancer des vaches sur les joueurs. Mais les facéties de BZ n'ont duré qu'un temps. Sur tous les serveurs, son enveloppe corporelle a été détruite.



Mes nouveaux potes, les Coral Golems.

L'éprouvante course au centre d'Obsidians Plains. Sur la photo, on voit pas les monstres. Faut dire, on courait tellement vite aussi.







Il a donc disparu… mais pour combien de temps ? Pour en venir à bout, les joueurs ont accompli plusieurs quêtes afin d'obtenir une arme capable d'affaiblir BZ. Certains des nouveaux donjons sont très intéressants (Chakron Flux, Fragment of Singularity) car les aventuriers doivent se scinder en deux groupes agissant dans deux donjons séparés (chaque groupe abaissant des leviers déclenchant l'ouverture de portes dans le donjon-frère).

SUEURS froides

La destruction de BZ était réservée aux joueurs de très haut niveau, seuls capables de percer ses défenses. Je risquais pas de l'égratigner avec mon mage combattant à mains nues de niveau 53. M'en fous, j'ai eu largement de quoi m'occuper ailleurs. Fabrication d'une Griffe Atlan, visites à

CaLL

Aerlinthe et ses trésors, aide et formation des vassaux, trade en vue d'une mattie robe : les activités ne manquent pas dans AC. Et surtout, j'ai largement eu de quoi flipper ailleurs.



Jusqu'à présent, mon plus gros coup de chaud avait eu lieu lors de la descente dans l'acide Vault pour la récupération de la pierre acide. Je conseille à tous les amateurs de sensations fortes de venir faire un tour au centre des plaines d'obsidienne. Là-bas, une forêt de champignons géants, un étrange alignement de cristaux bleus et surtout la plus formidable concentration de monstres jamais vue : virindi, tuskers et golems par centaines. À l'origine, je passais par là à la recherche d'un raccourci pour le Hall of Lost Light. Avec mes deux compagnons, nous n'avons eu la vie sauve que grâce à une course effrénée et une bonne dose de chance. Ça a l'air bien ridicule de se mettre dans un état pareil pour un petit tas de pixels. J'aimerai bien vous y voir ; mon tas de pixels, ça fait quatre mois que je le bichonne. Une mort là-bas signifie la perte d'une partie de l'équipement durement amassé, avec quasiment aucune chance de venir le récupérer. C'est ça la grande implication des jeux en ligne persistants. On n'a pas droit à l'erreur. La difficulté est d'autant plus grande qu'il n'est pas question de sauver et de recharger sa partie. D'où l'intensité de l'expérience pour les joueurs.



Sur l'île d'Aerlinthe, un château mystérieux gardé par des golems de vapeur niveau 367.









Voyager DANS DERETH

Avec ses 45 000 km^2 de superficie, le monde d'AC est gigantesque. Et il ne cesse de s'agrandir avec la découverte de nouveaux territoires introduits lors des patches mensuels : l'île d'Aerlinthe réservée aux niveaux 45+, les quatre nouvelles îles Vesayen plus récemment. Ce qui est bien dans AC, c'est que l'on peut traverser à pied cette immensité géographique. Courir dans la campagne sans jamais s'arrêter (pas de chargements) et voir défiler des paysages variés donne une grande sensation de liberté.

Les joueurs d'AC ne sont pourtant pas tous des marathoniens. Il existe des moyens bien plus rapides pour aller d'un point à l'autre de Dereth. Ce sont les fameux portails. Deux types de portails existent : les portails temporaires invoqués par des magiciens qui maîtrisent l'école d'Enchantement des objets (le portail dure de 1 à 5 minutes suivant la puissance du sort), et les portails fixes. Il y a trois circuits de portails fixes qui relient les villes principales entre elles. Mais pas directement, ce serait trop facile.

Pour les plus flemmards, le problème du déplacement a été résolu grâce à un donjon très fréquenté baptisé le « hub ». Au fond de ce donjon situé près de la ville d'Arwic, on trouve douze portails qui mènent directement aux villes principales de Dereth. L'habitué d'AC ne sera donc pas surpris de voir de nombreux joueurs réclamer sur les grandes places des villes qu'on leur « ouvre un hub ». Attention cependant pour les débutants : pour arriver à la salle du fond, il faut sauter dans une fosse profonde, ce qui occasionne dans les 50 points de dégâts. Ne sautez pas si vous n'avez pas assez de vie,



ou bien demandez que l'on vous lance un sort d'Endurance et de Bludgeon protection.

L'exploration des îles Vesayen a permis la découverte d'un autre donjon de type métro : le shadow hub. On trouve au fond de ce donjon des portails plus rares vers des villes plus éloignées ou des destinations intéressantes. Gaffe quand même, puisque ce donjon est hanté par des shadows.

Pour vous aider à planifier vos déplacements dans Dereth, nous ne saurons que trop vous recommander trois programmes bien utiles :

- AC Route calcule la route la plus courte entre votre point de départ et une destination (ville, donjon ou coordonnées). À noter que l'on peut copier l'itinéraire dans le presse-papier, pour le coller dans AC dans un parchemin ou un livre. http://net-marks.com/acroute/
- AC Explorer propose la même fonctionnalité avec en plus une carte en couleur de Dereth avec l'emplacement de tous les donjons, villes, curiosités, etc. Comme il est possible d'associer des commentaires aux points intéressants, vous pourrez télécharger les dernières remarques et disposer d'informations compilées par les joueurs sur les donjons (difficulté, type de monstres, valeur du butin…). http://www.zuggsoft.com/ac





Le casque d'ursuin.

- AC Tracker est plus complexe à configurer (il faut télécharger une carte et étalonner le soft). Mais ce programme peut vous sauver la mise : il suit pas à pas vos déplacements. Si vous venez à mourir dans un coin inconnu, AC Tracker vous permettra de connaître les coordonnées de votre corps. Et ça, c'est pas du luxe. http://www.geocities.com/asherontracker/

Le bizness D'AC

Depuis plus d'un an, Asheron's Call a vu se développer une véritable économie. Il y a des cours, des objets rares, des objets ultra rares, des deals sur des dizaines de sites de trade (échange), et même des mises aux enchères de comptes sur e-bay. Grâce à la fenêtre de trade sécurisé, les échanges sont maintenant plus nombreux.

Si vous avez un penchant pour la discute et la négociation, vous allez autant vous marrer à faire du commerce pépère qu'à aller casser du streum dans les égouts. Pourquoi ne pas monter votre petit business de mattie coats, de robes teintes, de potions de chorizite ?

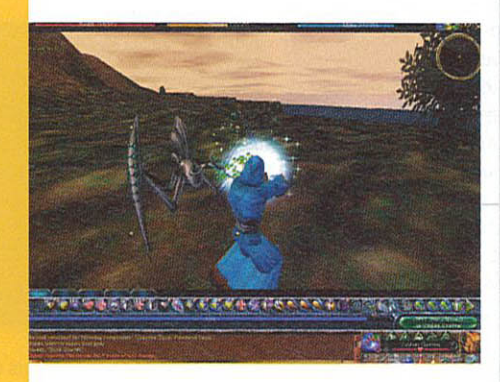
Les objets recherchés du jeu (Peerless Atlan Weapons, Greater Shadow Armor, entre autres) sont obtenus en récupérant des motes, shards, specks sur les dépouilles des golems, fragments et autres shadows. Cette collecte peut prendre des siècles (de une chance sur dix à une chance sur cent de récupérer un trophée). Si vous avez trouvé un objet

qui a de la valeur et que vous ne pouvez pas vous en servir (limitation d'héritage, trop grande difficulté), vous pouvez l'échanger et vous faire quelques motes facilement. Pour ma part, j'ai monté une petite affaire d'import-export entre Aerlinthe et le continent. Sur l'île d'Aerlinthe, le butin est souvent fabuleux. On trouve quasiment par terre des armures et armes enchantées (sorts de niveaux 5 et 6). Il suffit de rapporter cette manne et de la stocker sur un personnage mule pour l'échanger plus tard.
Le lieu ultime pour le trade est évidemment le hub. Mais on pourra aussi trouver des clients dans des villes de moyenne importance où l'offre est moins fournie. Avant de se lancer dans la tchatche mercantile, faut se tenir au courant de la valeur des choses. Combien vaut une mote en Sturdy Iron Keys ? Combien pour des Ravener guts ou des Mattie horns ? À chaque patch, les objets permettant d'obtenir les nouvelles quêtes voient leurs cours grimper en flèche (Idol Gem et Iron Heart pour faire la Bandit Rapier du patch de janvier). C'est peut-être le moment de glaner ces objets en nombre pour les revendre en faisant de substantiels bénéfices.
Certains objets sont carrément hors de portée du commun des mortels. C'est le cas de la GSA pré-patch et de la Hoary Mattekar robe, une robe de magicien devenue l'une des pièces d'équipement les plus recherchées du jeu. Ces objets ne peuvent plus être obtenus dans le jeu. Ceux qui les possèdent ne les cèdent que contre une très grosse quantité de shards. Plusieurs jours d'attente et de recherche sur des sites indépendants (évitez e-Bay, les cours sont démentiels) seront nécessaires pour espérer mettre la main sur un de ces petits bijoux.

NoUveautÉs Et Bugs

Les derniers patches ont vu l'apparition de nouvelles quêtes, de nouveaux équipements et de quelques améliorations. Ainsi, le système de fellowship (équipe) est bien plus souple puisque l'on pourra mettre dans le même groupe des aventuriers, quel que soit leur niveau. Les magiciens ont désormais accès à des sorts de guerre dévastateurs de niveau 7. Les guerriers ne sont pas en reste puisqu'un nouvel objet de quête, la Bandit rapier, leur permet d'affronter gaillardement les tuskers. Avec la venue de l'hiver, le monde s'est couvert de neige. Les explorateurs les plus patients ont pu glaner de nouvelles armures fourrées, trancher la tête des Ursuins pour s'en faire des casques, et même ramasser des plantes bleues, vertes et argentées pour teindre leur équipement.
Asheron's Call a aussi été victime de quelques bugs. Mais à la différence des jeux off line où il faut attendre parfois un mois pour le patch, les corrections tombent ici en moins de deux jours. Le bug des permabuffs est celui qui a le plus fait rêver les joueurs. Pour le coup, c'était presque une fonctionnalité. Pour résumer, l'exploitation de ce bug permettait d'enchanter de manière permanente les armes et les armures (alors que les sorts ne durent normalement que 15 à 20 minutes). Ça a été la frénésie avant que le bug soit corrigé.
Autre bug bien plus grave : des petits malins ont trouvé un moyen d'acheter des quantités astronomiques de scarabées de platine pour que dale. Ce bug foutait en l'air l'équilibre économique du jeu. Il a été corrigé deux jours plus tard. Sauf que turbine a dû restaurer la sauvegarde des serveurs des 48 heures précédentes. Hormis ces bugs, Asheron's Call est à l'abri des hackers puisque toutes les données sont sauvegardées sur les serveurs.







Une petite visite avec iol à Alfrega, le reedshark apprivoisé pour la quête de l'impious staff.



CRIMSON SKIES EST UN JEU SOLO EXTRAORDINAIRE : SA PRISE EN MAIN IMMÉDIATE (MÊME POUR LE PERSONNEL RAMPANT), SON GRAPHISME FANTASTIQUE, SON HUMOUR, SON CÔTÉ ARCADE ET SON NOMBRE RÉDUIT DE COMMANDES EN FONT L'UNE DES MEILLEURES SIMULATIONS DE VOL EN RÉSEAU.





CRiMSon SkieS

Bob Arctor

Le problème majeur de Crimson est inhérent au Dogfight : à partir du moment où l'on joue en Deathmatch, les résultats d'un combat deviennent vite hasardeux, et ce, même pour les plus doués. En effet, alors que vous poursuivez un ennemi pour lui asséner le coup de grâce, il n'est que trop fréquent qu'un charognard arrive à son tour dans vos six heures et vous achève. De ce fait, ce jeu prend un tournant tout à fait idiot à partir du moment où tout le monde se fout joyeusement sur la tronche. Le meilleur moyen d'éviter ces désagréments est de combattre par équipes. À la manière d'Interstate' 76 en son temps, il est possible d'importer des avions customisés dans le jeu réseau. Comme dans le jeu d'Activision, le potentiel de personnalisation des avions est réduit à quelque chose d'assez simple. Comme sur les vieux serveurs I'76, certains hôtes sont réticents à accepter n'importe quel avion custom dans le jeu. Du coup, dès que l'on rejoint une room, il n'est pas idiot de poser la question, avant de se faire jeter ou bien de se retrouver à bord d'un vieux Balmoral tout lent et crasseux. D'autres éléments ne sont pas non plus acceptés d'emblée ; c'est notamment le cas des tourelles qui, si elles ajoutent du piquant aux poursuites, défrisent les pilotes les moins doués. Autre grand éternel banni des parties multijoueurs : l'hélico qui, s'il est bien maîtrisé, devient la terreur des cieux et rend les affrontements assez inégaux grâce à ses possibilités de vol quasi stationnaire. Le meilleur moyen de trouver des joueurs est de se rendre sur la Zone de Microsoft : le client se met à jour automatiquement et charge tout ce qu'il faut pour jouer, une fois que cette option aura été choisie. Contrairement à ce qu'on aurait pu croire de prime abord, les parties de Crimson ne font pas partie des plus grands succès des serveurs de Microsoft. Au mieux, on trouve en permanence une dizaine de parties ouvertes réparties sur une centaine de joueurs. Une petite communauté francophone majoritairement constituée de Québecois volants se retrouve en soirée (aux heures françaises vers minuit) pour s'éclater dans la langue de Mermoz. Techniquement, le jeu tient parfaitement la route. Bon, je vous dis pas que vous pourrez y jouer avec votre modem Olitec 14 000 bauds ou bien sur AOL via NC Numericable, mais Crimson est capable de s'avaler des pings assez importants (400) sans trop broncher. Les avions ennemis volent avec une fluidité déconcertante, et ce, sans à-coups. Le seul point négatif à signaler est le temps que met le jeu à se lancer une fois que l'hôte a démarré une partie. Parfois, ça prend plus de deux minutes et on se demande si la NASA n'a pas profité de tout ça pour venir effectuer des calculs en douce sur nos bécanes.





Les camouflages personnalisés ne se voient pas dans le feu de l'action. Il faut impérativement bannir toute coquetterie d'une partie en résal.



Le Hugues Bloodhawk : l'avion idéal pour distancer les poursuivants, à condition de choisir un moteur nitro.



Les drapeaux de l'ennemi ne peuvent se récupérer qu'en passant à une vitesse suffisante à travers leurs hangars.

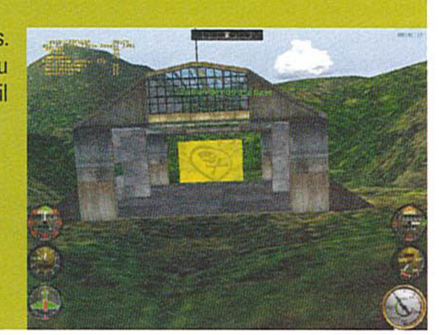
Comme souvent, il faut upgrader le soft avant de jouer en réseau. La version 1.2, la dernière en date, peut être récupérée grâce aux liens se trouvant sur la page de The Zone correspondante.

OUI, la taille compte

L'astuce qui va suivre est celle utilisée par une grosse majorité de pilotes. Il s'agit en fait de la customisation standard à la mode depuis le lancement des parties réseau. Comme il est peu probable que vous crachiez toutes vos balles lors d'une seule partie (au cas où, il suffira de rentrer dans un hangar pour refaire le plein), il est tout à fait inutile de disposer de plus d'un set de mitrailleuses solo. Non seulement ça ne sert pas à grand-chose dans des combats violents, mais ça alourdit drôlement le zingue et prend de l'espace inutilement. Aussi, le raisonnement le plus évident consiste à choisir deux armes couplées, celles faisant le plus de ravages. On les choisira du plus gros calibre possible (0.70), et ce, même si elles tirent des salves trop lentement. Les nitro-engines ne sont pas utilisés par tout le monde et c'est peut-être une erreur. Leur utilisation première est d'échapper rapidement à un ennemi qui nous poursuit dans nos six heures. Mais leur usage le plus mesquin intervient dans les parties en Capture the flag. Une telle accélération pourra vous aider à passer rapidement dans un hangar prendre un drapeau ennemi, ou mieux encore, rejoindre à toute vitesse votre base pour déposer ce dernier sans que qui que ce soit puisse y faire grand-chose. Les moteurs nitro coûtent un tiers plus cher que les turbopropulseurs normaux de mêmes niveaux. Les moteurs de niveaux moyens feront généralement très bien l'affaire.

Capture The Flag

Le jeu du Capture the flag est certainement l'un des plus riches présents dans Crimson. Chaque carte comporte deux hangars ennemis où sont suspendus les étendards des deux factions. On les récupère en fonçant à travers et en les ramenant à sa base. Si on se fait abattre en chemin, le drapeau flottera pendant quelques instants, à la merci de tous et toutes. Le principe est archi connu et simplissime. Toutefois, il faut savoir que tous les joueurs sont avertis que leur drapeau vient d'être chouré. Pire encore : si vous avez récupéré ce dernier, votre avion sera surplombé d'une icône indiquant que vous êtes porteur du drapeau ; vous verrez alors tous les ennemis converger vers vous comme un seul homme. Si dans Quake, la chose n'est pas vraiment importante tant il y a de couloirs et d'endroits où se planquer, le même événement dans Crimson, où tout se joue à ciel ouvert, est bougrement plus craignos. C'est justement là qu'il faut exploiter le terrain au maximum pour donner aux ennemis un peu de fil à retordre. Dans la carte Hawaii, par exemple, il faudra ou bien faire le tour par le côté opposé de l'île (pour éviter que les ennemis vous repèrent visuellement et rester hors de portée de leurs radars), ou bien passer carrément par la grotte des chutes et se prendre le canyon central qui parcourt le terrain d'est en ouest.



Un hangar de réarmement : on passe au travers pour le ravitaillement et les réparations.







Manche à balais

Plus que dans tout autre jeu, les simulateurs de vol requièrent des joysticks aux qualités irréprochables. Crimson Skies ne fait pas exception à cette règle et il faut à tout prix se munir d'un engin possédant un axe de lacet. Jusqu'ici le Microsoft Sidewinder apparaissait comme l'outil idéal, avec l'ensemble placé sous la même main. Pourtant, à l'usage, le Thrustmaster Top Gun Afterburner s'avère être le meilleur choix pour Crimson. Une raison à cela : les « pédales » sont situées juste sous les gaz, et ce dernier et le manche à balai sont attachés ensemble, ce qui donne un support tout à fait stable pour être posé sur les genoux.

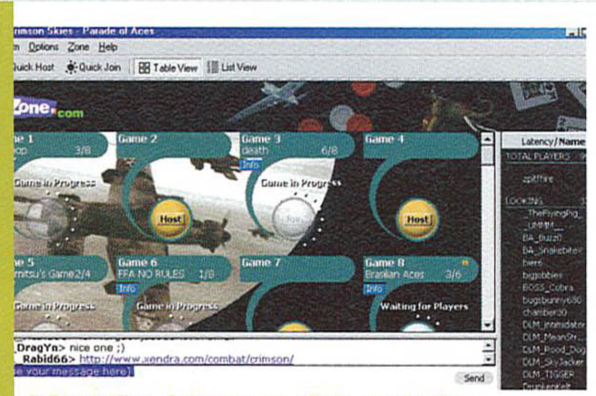
LES DÉFAUTS de la cuirasse

L'armure est sans doute le domaine qui bénéficie le moins de stratégies. En gros, pour les missions d'attaques de Zeppelins, l'avant devra être bien plus solide que d'ordinaire, tandis qu'en Deathmatch on mettra les deux tiers disponibles en secteur arrière. Beaucoup de gens croient qu'il est inutile de trop se cuirasser à gauche et à droite. Seulement, ce qu'ils ne pigent pas bien, c'est que ces points d'armures ne protègent pas seulement ces directions mais aussi les moteurs et les structures placées sur les ailes. Des endroits à ne surtout pas négliger, donc, et dans tous les cas, on y mettra une vingtaine de points minimum pour ne pas tomber au premier accrochage. Une règle de base est qu'en supprimant un point d'emport, il devient quasiment possible de doubler le niveau d'armure dans un secteur. Pensez-y avant de vous la jouer artificier des alpages. Pour « se réparer » et refaire le plein de munitions sans avoir besoin de se suicider, on trouve sur les cartes de jeu en réseau des hangars. En passant à travers, on se retrouve aussi neuf que sorti d'usine. Toutefois, une personne venant de passer à l'intérieur empêchera qui que ce soit d'y rentrer avant une trentaine de secondes, les portes se refermant pour cette durée. Les réparations à la queue leu leu entre membres de la même équipe sont donc à proscrire pour éviter les accidents qui feront de vous la risée de tout le système solaire. A contrario, la tactique mesquine consistant à foncer dedans avant l'appareil ennemi qui s'y dirige est drôlement rageante et autrement plus classe.

La question DU CALIBRE

En combat, on recherche l'efficacité avant tout. Ainsi, le choix du type de munitions est tout à fait primordial. Commencez par vous débarrasser des balles normales. Ces dernières sont une véritable hérésie et ne peuvent servir qu'à abattre des pigeons de taille moyenne. Les munitions explosives ont le meilleur rapport de dégâts faits à la fois aux blindages et aux structures. Les dum dum et les perforantes pourront être utilisées à la seule condition de disposer d'armes redondantes (où il est possible de passer de l'une à l'autre) et donc à la double condition d'avoir des emplacements à perdre et du poids à foutre en l'air. Côté roquettes, n'oubliez surtout pas les torpilles en cas de présence de Zeppelins. Niveau chargement standard, on emportera des roquettes explosives (oui, je suis un homme très fin) et pas grand-chose d'autre. En cas de présence d'hélicos, le mieux sera de toujours se munir de roquettes autoguidées et de marqueurs pour les diriger sur ces petites cibles très très énervantes. En Deathmatch, si vous voulez vous la jouer vautours, vous pourrez balancer quelques roquettes explosives sur les cibles les plus touchées (elles fument et crachent du feu) pour les achever et remporter le kill. Non non, moi je fais jamais ça, c'est bien trop malhonnête.
Le choix de l'avion est un domaine beaucoup trop vaste pour que l'on puisse en parler en détail ici. Quelques configurations font néanmoins merveille : pour le Capture the flag, il n'est pas totalement stupide de prendre le zingue le plus rapide de l'ouest (le Hugues Bloodhawk). Le Balmoral est un avion extrêmement coriace et lourdement armé ; à ne posséder qu'en un seul exemplaire dans une équipe. Le Devastator de chez Hugues est l'avion standard en Dogfight, même si nombre de joueurs lui préfèrent quelque chose de mieux défendu.





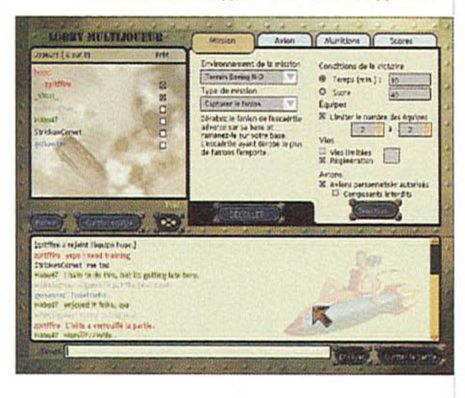
La Zone de Microsoft. Comme son nom l'indique, une interface assez bordélique.



Hawaii et ses volcans en activité : la carte idéale pour un Capture the flag en bonne et due forme.



La tactique consistant à faire un feu de barrage à travers les hangars est en fait assez idiote.



L'écran multijoueur. Une option permet de limiter et de bannir un certain type de matériel ou d'appareils.

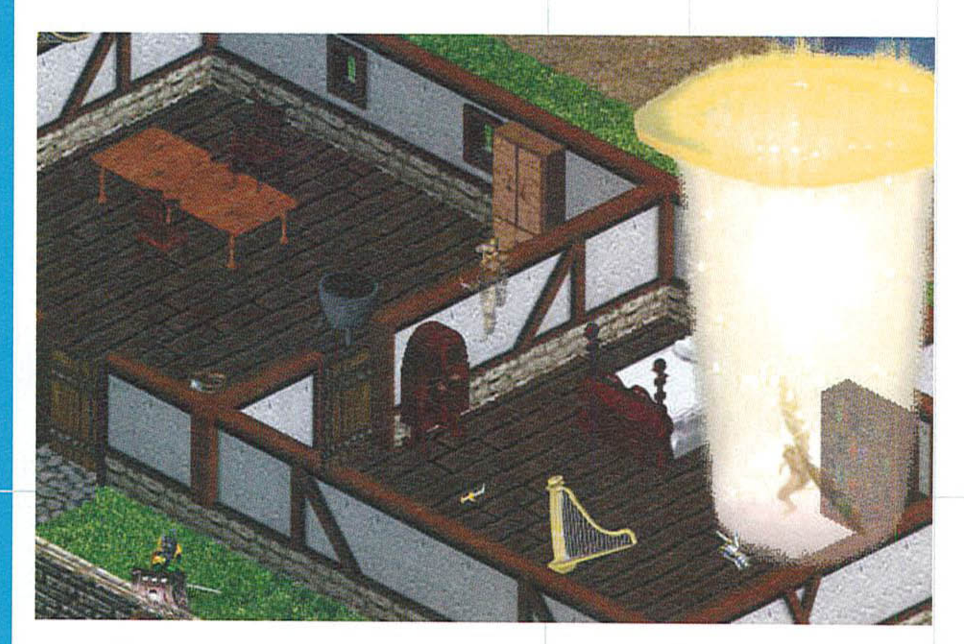


UN JEU ONLINE GRATUIT AVEC DES SERVEURS FRANÇAIS, VOILÀ QUI EST SUFFISAMMENT RARE POUR QU'ON VOUS EN RECAUSE. APRÈS AVOIR SUIVI LA 4e PROPHÉTIE LORS DE LA BÊTA, NOUS REMETTONS LE COUVERT SUR CE PETIT JEU QUI CONNAÎT BIEN DES SUPPORTERS.

La 4e ProphÉthIe

kika

La 4e prophétie se place dans la catégorie des Ultima Online. La vue est en isométrique, avec un graphisme et des décors presque similaires, sans être du même niveau technique. Et pourtant, ce produit connaît un certain succès dans le monde du jeu online. Alors après avoir été noyé (j'exagère un peu) de messages par certains d'entre vous qui trouvaient que nous n'en parlions pas beaucoup, voici de quoi satisfaire leurs fantasmes les plus fous.



Un avatar PAS BIEN COMPLIQUÉ

Comme tout RPG online qui se respecte, la création de l'avatar est primordiale. Ici, elle est très simple. Une série de questions permet de typer le personnage. Il ne reste plus ensuite qu'à choisir le sexe et faire rouler les dés pour définir ses attributs avant de se lancer à l'aventure. La force, l'endurance, la dextérité, la sagesse et l'intelligence définissent sa classe. Sa progression s'effectue en fonction des combats et des quêtes accomplis. Chaque passage au niveau supérieur est récompensé par cinq points à répartir sur les attributs principaux et quinze sur les compétences. Attention, ne vous attendez pas à avoir une aussi grande richesse que dans Ultima Online. Vous débutez avec trois compétences communes à tous sans limite de niveau (attaque, esquive et archerie), auxquelles vous pouvez adjoindre une dizaine de nouvelles capacités, ainsi que de nombreux sorts. Leur apprentissage nécessite de voyager de par le vaste monde pour découvrir un maître qui, contre espèces sonnantes et trébuchantes, voudra bien vous enseigner ses connaissances et vous entraîner. Si vous vous débrouillez bien, vous deviendrez très vite un voleur renommé ou même un bretteur exemplaire. Bien sûr, la mort rôdera souvent autour de vous et les passages au cimetière semblent inévitables. Chaque fois que l'étincelle de vie vous quitte, vous perdez non seulement des objets mais aussi de l'or (placer ses pièces à la banque empêche de se retrouver fauché) et de l'expérience. Si vous ressuscitez immédiatement dans le temple le plus proche, votre cadavre, lui, reste sur place et peut être fouillé par n'importe quel passant.



Tous les dragons ne sont pas des monstres, celui-là vous soigne à la demande.

DES COMBATS hasardeux

La plupart des RPG cherchent à fournir des créatures bien balancées pour offrir aux joueurs de véritables challenges. La 4e prophétie n'essaie pas de faire mieux que les autres. Les monstres qui peuplent ses campagnes sont loin de proposer des combats





Les avatars sont uniquement humains. Les créatures biscornues que vous croisez sont soit des ennemis, soit des PNJ. Certains ont pallié à cette difficulté en rajoutant à leur nom la race qu'ils désiraient incarner. Ainsi, Erg l'orc ou Liamen l'elfe ne sont plus des humains.





intéressants : leur intelligence est bien trop faible pour le permettre. Il suffit souvent de mettre un peu de distance entre eux et vous pour en venir à bout sans difficulté. Les affrontements se résument très vite à de simples clics en continu sans stratégie approfondie derrière. Par contre, les conflits entre joueurs se révèlent bien plus dynamiques car les adversaires avancent dans l'ombre. Vous pouvez tuer n'importe qui à partir du rang 10 mais à vos risques et périls. Quelles que soient vos capacités, vous serez toujours incapable de connaître le niveau de vos adversaires, et éliminer quelqu'un demande bien plus de préparation qu'un simple combat entre Pk. De plus, si vous exagérez trop dans vos débordements, votre tête sera mise à prix à l'auberge du coin et là, les chasseurs de primes se feront un plaisir de vous éliminer contre quelques piécettes. Au final, devenir un tueur en série n'offre comme avenir que le cimetière, et la perte de ses objets préférés, ou la prison (la justice royale ne pardonne pas) à moins d'équilibrer ses bonnes et mauvaises actions. Mais il existe de nombreuses manières de nuire à une personne sans immédiatement l'étriper.

Un role play DE CHOC

Plusieurs serveurs de petite contenance coexistent en France. Les administrateurs peuvent suivre les différentes actions des joueurs sans aucun problème et intervenir immédiatement pour modifier le cours de l'histoire. Ainsi, l'univers de la 4e prophétie n'est pas un monde figé comme celui d'UO. Il existe bien sûr de nombreuses quêtes codifiées mais beaucoup d'événements naissent et se développent de manière imprévisible. Vous vous êtes connecté un beau matin en pensant récupérer l'anneau de foi mais voilà : à peine vous débarquez en ville qu'une bande d'orcs l'attaque. Si vous savez bien gérer ce combat en protégeant les jeunes joueurs, il y a des chances pour qu'un administrateur vous offre une contrepartie intéressante. Ce jour-là, à la place d'un anneau, vous récupérez autre chose. Chaque jour est de cet acabit, vous ne savez jamais ce qui vous attend vraiment mais vous pouvez essayer d'influer le cours de l'histoire. Le moteur ne permettant pas beaucoup de fantaisies, les joueurs se rattrapent sur le role play. Chacun, qu'importe son niveau, peut tenir un rôle important en déployant des intrigues politiques ou amoureuses qui deviendront de véritables locomotives. Les nombreuses guildes créent de vastes courants cachés en développant une économie parallèle d'échanges d'informations. L'impossibilité de connaître le niveau et la filiation d'un avatar engendre des réseaux d'espionnage incroyables, pères de la désinformation et de l'assassinat. Les principaux PNJ comme le roi ou son maître d'arme animés par des administrateurs sont aussi manipulables que n'importe quel joueur. Se connecter une après-midi par semaine ne suffit plus à obtenir un personnage reconnu par ses pairs. L'investissement humain est vraiment très important. On comprend mieux l'enthousiasme délirant qui agite certains de nos lecteurs. Si le produit avait un niveau technique plus élevé, je serais certainement moi aussi en train de fomenter des troubles dans cet univers sans pitié (grand merci à Ayhana et à Alinoë pour l'aide qu'ils m'ont apportée).

quelques sites pour vous y retrouver

http://prophetie.goa.com Le site officiel pour vous inscrire et télécharger les 78 Mo du jeu.
http://www.t4cportal.com., http://the.prowlers.free.fr Deux sites anglais généralistes qui intègrent aussi la liste de toutes les guildes.
http://t4c.goa.com., http://t4c-fr.nexen.net Deux sites français qui guident vos premiers pas dans ce nouveau monde.


Avant de recommencer une quête, il faut qu'un certain laps de temps (assez court) se soit écoulé.

IRL ou rencontre du troisième type

L'un des avantages de la 4e Prophétie est l'utilisation de serveurs nationaux et leur limitation à 240 joueurs. Les communautés sont restreintes et autorisent donc de se rencontrer dans la vie réelle lors de soirées. Certaines d'entre elles ont déjà réuni jusqu'à 80 participants. Les joueurs mettent un visage sur l'avatar de leurs meilleurs amis ou de leurs pires ennemis et peuvent développer les conspirations et les alliances qu'ils avaient mises en place sur le Net. En mangeant à côté d'un mec qu'on essaie de couler dans le jeu, on le manipule encore mieux que par quelques lignes tapées sur un clavier. Lors de ces réunions festives, les intrigues progressent énormément et donnent à ce soft sans ambition technique un côté RPG grandeur nature unique.


Les sorts sont suffisamment nombreux pour permettre de se spécialiser dans certaines écoles. Un mage peut devenir nécromancien, élémental en manipulant les quatre éléments, ou encore soigneur.



bêta version

bob arctor

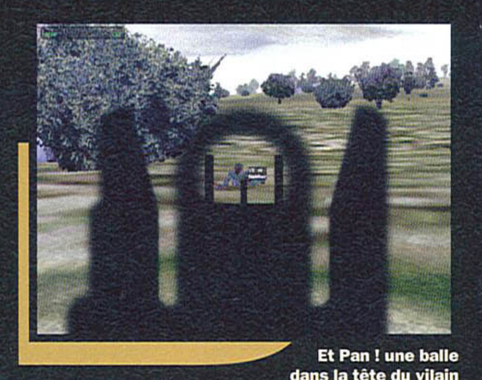
Operation flashpoint


Un moteur qui se prête très bien aux cinématiques militaires

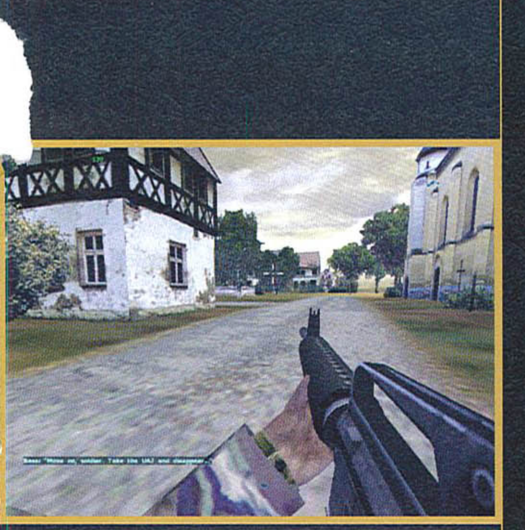
MACHINE PC CD-ROM
GENRE SHOOT MILITAIRE TACTIQUE
EDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR BOHEMIA INTERACTIVE TCHÉQUIE
SORTIE PRÉVUE MAI 2001



Les FPS militaires se suivent et se ressemblent. La dernière tentative en date, Operation Flashpoint, apportera, à terme, un tas d'innovations intéressantes pour améliorer un gameplay revu en long et en large. Si tout se passe comme prévu.



Et Pan ! une balle dans la tête du vilain monsieur.

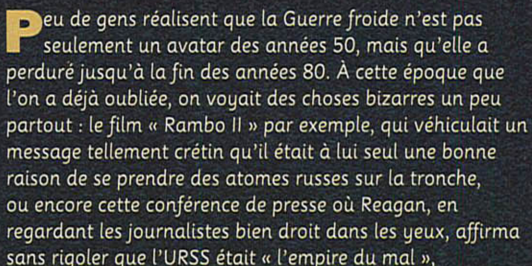




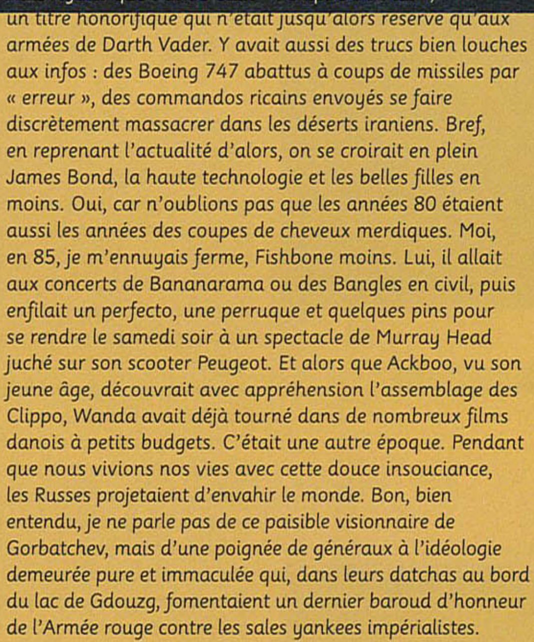
Notre copain le tank.



Les véhicules se pilotent de l'intérieur.

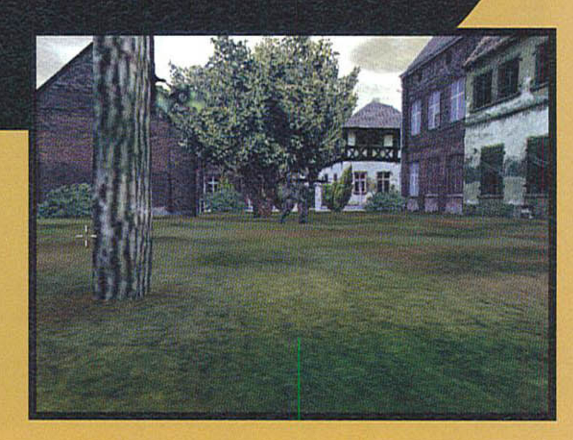


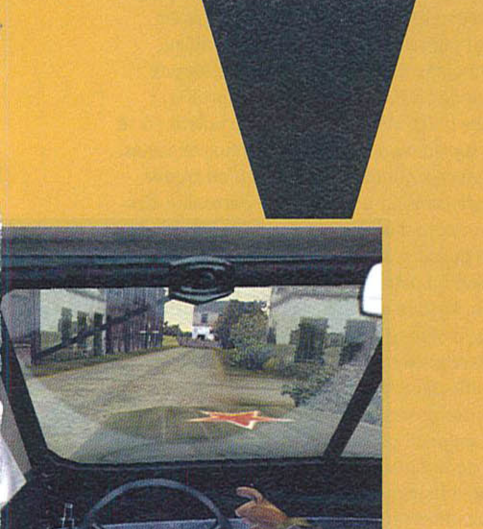
Peu de gens réalisent que la Guerre froide n'est pas seulement un avatar des années 50, mais qu'elle a perduré jusqu'à la fin des années 80. À cette époque que l'on a déjà oubliée, on voyait des choses bizarres un peu partout : le film « Rambo II » par exemple, qui véhiculait un message tellement crétin qu'il était à lui seul une bonne raison de se prendre des atomes russes sur la tronche, ou encore cette conférence de presse où Reagan, en regardant les journalistes bien droit dans les yeux, affirma sans rigoler que l'URSS était « l'empire du mal », un titre honorifique qui n'était jusqu'alors réservé qu'aux armées de Darth Vader. Y avait aussi des trucs bien louches aux infos : des Boeing 747 abattus à coups de missiles par « erreur », des commandos ricains envoyés se faire discrètement massacrer dans les déserts iraniens. Bref, en reprenant l'actualité d'alors, on se croirait en plein James Bond, la haute technologie et les belles filles en moins. Oui, car n'oublions pas que les années 80 étaient aussi les années des coupes de cheveux merdiques. Moi, en 85, je m'ennuyais ferme, Fishbone moins. Lui, il allait aux concerts de Bananarama ou des Bangles en civil, puis enfilait un perfecto, une perruque et quelques pins pour se rendre le samedi soir à un spectacle de Murray Head juché sur son scooter Peugeot. Et alors que Ackboo, vu son jeune âge, découvrait avec appréhension l'assemblage des Clippo, Wanda avait déjà tourné dans de nombreux films danois à petits budgets. C'était une autre époque. Pendant que nous vivions nos vies avec cette douce insouciance, les Russes projetaient d'envahir le monde. Bon, bien entendu, je ne parle pas de ce paisible visionnaire de Gorbatchev, mais d'une poignée de généraux à l'idéologie demeurée pure et immaculée qui, dans leurs datchas au bord du lac de Gdouzg, fomentaient un dernier baroud d'honneur de l'Armée rouge contre les sales yankees impérialistes.



POINT de flash

Ce scénario plus que crédible est celui que nous propose Flashpoint, développé par une équipe de gens du froid nommée Bohemia Interactive. Impossible de ne pas faire le parallèle entre ce développeur et celui de Hidden And Dangerous, également originaire de Tchéquie. Ici, on se trouve graphiquement devant le même genre de plat : un moteur graphique d'Europe de l'Est faisant fi de toutes les dernières caractéristiques graphiques en vogue. En matant les paysages d'un peu plus près, on se rend compte que le but des programmeurs était sans nul doute de reproduire quelque chose de réaliste. À cet égard, l'esthétique de cette version peu avancée s'annonce assez surprenante : des textures un tantinet sales, plein de détails, notamment à des endroits où cela n'est pas vraiment indispensable, formant contre tout attente un ensemble tout à fait correct. Les animations ont été réalisées grâce à des motion capture, mais pour le moment, toute cette partie n'est pas finalisée, le studio ayant voulu sortir cette grosse démo le plus rapidement possible en se concentrant sur le gameplay. Flashpoint fait partie de ces titres où le joueur incarne un soldat à la première personne. Il lorgne du côté de l'hyperréalisme (une balle, un mort) à la sauce Rogue Spear, Spec Ops, et même Delta Force 2, dans une moindre mesure. Enfin, le moins possible, par pitié. J'avoue avoir été un poil dubitatif au cours des premiers instants de jeu de cette bêta : les graphismes commencent à dater, avec des niveaux de gamma réglés





Operation Flashpoint



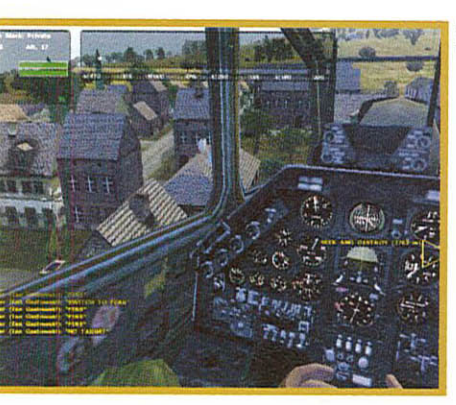

Un helico d'attaque léger : l'un des nombreux véhicules pilotables de Flashpoint.





Les dommages

La localisation des dégâts prend une part importante dans le jeu. Bien entendu, un tir bien placé, entre les deux yeux ou dans le cœur, aura pour conséquence la mort immédiate du soldat ; un tir dans les jambes l'estropiera, dans le bras, l'empêchera de faire feu. Nous aussi, nous serons confrontés aux difficultés qui surviennent avec 50 grammes de plomb dans la rotule. Le perso pourra ainsi se retrouver à ramper comme un vermisseau en attendant des soins. Pour continuer dans le domaine médical, les développeurs devraient implémenter des points de fatigue s'épuisant à mesure que l'on court comme un crétin sur une grosse distance, obligeant ainsi le joueur à s'asseoir pour se reposer. Les véhicules possèdent eux aussi des points de dégâts repartis dans nombre de zones. Avec un poil d'astuce (et d'espièglerie), on pourra aussi réparer ces derniers à certains endroits.


Aidez le gentil dessinateur : sur cet image, dix bolcheviques sont camouflés en cheminées.

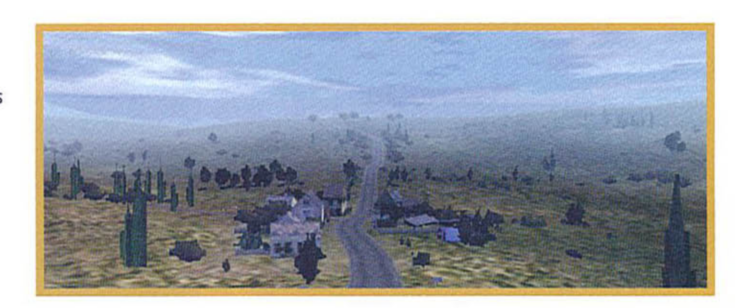


à la serpe, et la fluidité s'annonce plutôt aléatoire (allant du très fluide au moyennement rapide sur deux bécanes différentes). La chose frappe d'autant plus après que l'on se soit essayé à Project IGI, qui possède un redoutable moteur d'affichage Fractal. Après quelques heures de jeu, on réalise tout de même que ces deux produits ne boxent pas dans la même catégorie : tout en ayant un moteur 3D relativement honorable, Flashpoint mise tout sur le gameplay ultra réaliste et sur les nombreuses possibilités laissées au joueur lors des campagnes.

Des possibilités par pelletées

La plus grosse énigme concernant ce jeu vient de son éditeur, Codemasters, connu dans tout l'univers pour sa spécialisation dans les jeux de bagnoles. Comment Flashpoint a-t-il donc pu atterrir dans son escarcelle ? Je me suis pris a imaginer monsieur Codemasters se baladant au salon de l'Interactivité populaire de Moscou, s'approchant du stand Bohemia Interactive et demandant timidement au gars présent : « Bien le bonjour, monsieur. Dites, ça être jeu de voitures ? » « Blokz blokz ! » « Je crois qu'il a répondu oui, allez banco, on achète ! ». Non, je plaisante ; c'est d'autant plus mesquin que ces gars-là ont réussi un véritable coup de maître en signant aussi Severance, ce qui doit faire de gros jaloux dans le milieu. Cela étant dit, l'idée d'éditer Flashpoint à cause des véhicules n'est pas complètement aberrante : à l'instar de l'antique Midwinter (Atari ST), Flashpoint se déroule sur un groupe d'îles où le joueur peut se balader à sa guise en remplissant des missions à pied ou à bord de nombreux véhicules. Ceux-ci ne se limitent pas seulement aux quatre-roues, puisqu'on trouve entre autres un avion, des hélicos de combat, un bateau de patrouille, des voitures et camions, des tanks et un parachute. D'autres engins devraient être intégrés pour la version finale du jeu. Lors d'une mission, le joueur pourra par exemple être parachuté d'un avion de nuit, tuer un garde pour récupérer son arme, voler un avion, se faire abattre, s'éjecter, et continuer le reste du scénario à pinces. Dans la bêta utilisée pour écrire ces quelques pages, on a pu admirer la conduite tout-terrain d'un char d'assaut en occupant ses différents postes (conducteur, chef de tank, tireur). Avec le temps, le joueur se verra attribuer des postes et des grades variés lors de certaines missions. En prenant du galon, il pourra répartir à sa guise, au sein de son groupe, une flopée de soldats beaucoup plus spécialisés, tels que le médecin ou le grenadier voltigeur à peine sorti de l'école d'Annie Fratellini. D'autres spécialistes plus utiles seront armés de missiles antichars,

auront fait leurs classes de saboteurs, de snipers, de poseurs de mines ou tout simplement de servants de mortiers. Bref, tout le nécessaire pour massacrer par erreur la majorité de la population civile de ces îles. L'idée des campagnes est de déloger des généraux russes ultra nationalistes à l'aide de beaux soldats faisant partie d'une force internationale. Au niveau des armes, pas vraiment de mystères : tout le panel du guerrier est à notre disposition, du fumigène au fusil de sniper en bonne et due forme.



DE L'ULTRA-RÉALISME avant tout

Justement, le tir, parlons-en. Ici, la visée prend un aspect particulier : lorsque l'on court, un curseur symbolisant l'endroit où la balle sera tirée apparaît intempestivement, empêchant un tir précis et obligeant le joueur à faire feu en rafale pour avoir une chance de toucher quelque chose. Au repos ou, mieux encore, accroupi ou allongé, le collimateur se stabilise et reprend la précision maximale fournie par l'arme en question. Rogue Spear disposait d'un système similaire, mais le point de visée n'était pas véritablement stabilisé, et surtout très peu explicite. Ici, on comprend mieux pourquoi ces jolis jeunes hommes en kaki aiment se rouler dans la boue comme des petits gorets. La chose se complique encore plus grâce au modèle physique qui régit le monde : la gravité et la courbe balistique d'un tir sont toutes deux prises en compte et affectent les armes à feu. Ainsi, utiliser une arme comme le fusil de snipe devient un exercice un peu plus compliqué, à moyenne et à longue distance, que dans un autre jeu. Comble du bonheur (ou du ridicule ?), un type de vue « collimateur » existe et met, devant nos mirettes et en gros plan, la visée de l'arme que l'on utilise avec un joli effet de flou, pour simuler sa proximité de nos yeux. Le décor est à la hauteur des ambitions du jeu : large et comportant des milliers de recoins pour se planquer. Les îles sont saupoudrées d'habitations, et même de jolis petits calvaires « bretonisants », en fait autant d'endroits où se poster afin d'échapper à une patrouille en hélico passant par là et susceptible de donner votre position aux ennemis. Ce petit jeu de cache-cache fonctionne d'autant plus que les soldats dirigés par l'ordinateur sont pourvus d'une vue et d'une ouïe fines, et qu'il est tout à fait possible d'en surprendre un, du moment qu'on ne fait pas de bruit et qu'on ne rentre pas dans son « cône » de vision. Pour rester dans le domaine du son, les développeurs ont travaillé particulièrement la diffusion des bruits en fonction de la distance et de l'environnement. Le bruit produit par un rotor ou le tir d'un tank masqueront celui d'une rafale d'arme automatique, par exemple.
Dans les zones plus urbanisées, nombre de maisons sont ouvertes et creuses, possèdent parfois un étage et constituent un repaire idéal. Saluons au passage la variété des bâtisses qui composent une commune ; outre les obligatoires élévations religieuses, on y trouve des maisons avec des jardinets, des places, des fontaines et quelques véhicules utilitaires.
Le moteur devrait gérer, à terme, d'autres aspects assez inutiles mais donnant une énorme touche de réalisme à l'ensemble. Ainsi, en plus des effets météorologiques, on devrait trouver de vraies éphémérides, des phases de lune réalistes, ainsi que des marées.



LE mot DE LA fin

Ainsi parti, Operation Flashpoint semble très prometteur, plus particulièrement dans son jeu de campagne. Si la plupart des fonctions annoncées sont réellement introduites (elles le sont actuellement à 80-90 %), on devrait obtenir au final quelque chose de très intéressant, tant au niveau solo qu'en réseau. Le parti pris de ne pas se placer à la pointe du progrès en ce qui concerne le graphisme, pour se consacrer davantage au gameplay est un pari audacieux mais aussi très risqué en cas de problèmes de temps. Voyons voir : un terrain mesurant 50 millions de kilomètres carré, une vingtaine de véhicules pilotables, une campagne de trente missions non linéaires, plus des missions simples... Les développeurs de Bohemia ne vont pas revoir leurs foyers avant longtemps.

LES NUITS AVEC MES ENNEMIS

Contrairement aux autres jeux, rien dans Flashpoint ne nous signale la présence d'ennemis, surtout pas un gros radar ridicule avec des points rouges. Lorsque vous vous trouvez avec des copains, le chef de groupe vous indique la présence d'ennemis vocalement, et pour les objectifs, un petit rectangle de sélection apparaît autour, rien de plus. Lorsque vous vous trouvez seul, vous ne disposez de rien du tout pour remplir ce rôle, excepté vos yeux et vos oreilles. Là où cela se complique beaucoup plus, c'est que les Russes ne possèdent pas de camouflages rose fluo, mais bel et bien des uniformes aux couleurs de la région. Il faudra alors compter sur un examen précis de la zone située immédiatement devant soi, ou sur l'un d'entre eux, pour bouger afin de les repérer. C'est ici que résident les missions les plus intéressantes de la bêta, notamment celle dans laquelle j'ai dû aller chercher une voiture garée à l'autre bout d'un village où une demi-douzaine de soldats étaient postés. Au bout d'une quinzaine d'essais, j'ai enfin compris qu'il fallait ramper, feinter dans les ruelles, et surtout se crapahuter très très loin après le première coup de feu. L'I.A. des soldats semble très bien foutue : ils rappliquent en groupe lorsque l'un des leurs est abattu à portée d'ouïe. Lorsque l'on fait feu sur un groupe, ils s'agenouillent tous ou se couchent carrément pour tenter de repérer la provenance du tir. Certains d'entre eux n'hésitent pas à faire le tour pour nous prendre à revers à la sauce Jeff Stryker. Comble du réalisme, si on abat leur officier en premier (encore faut-il le voir), l'escouade adverse est un peu désorganisée et a légèrement tendance à faire n'importe quoi, surtout à se planquer derrière des buissons.
Les véhicules adverses sont aussi remplis d'hommes. Tirez sur l'un d'entre eux et les soldats sortiront de l'engin les uns après les autres pour prendre une position défensive. Il est même possible de faire feu à travers le pare-brise d'une jeep pour éliminer son conducteur, réellement placé à l'intérieur. Contrairement à 90 % des autres productions du genre, les ennemis lâchent leurs armes et matériels au sol. Il suffit donc de se baisser pour ramasser des munitions, grenades ou autres objets utiles sur leurs cadavres.



DESPERADOS

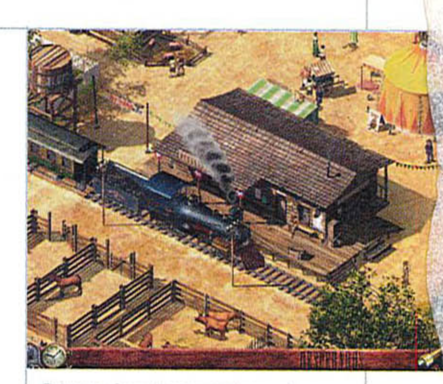
Banzaï ! Comme disent les Sioux dans les films de cape et d'épée, Desperados sort sur nos petits écrans. Au menu, quelques indiens, et puis plein de cow-boys, d'outlaws, et de coyotes à foie jaune.
Qui n'a pas rêvé, dans la cohue des cours de récréation, d'être un cow-boy bien comme il faut, avec la prestance d'un John Wayne, ou encore d'un Clint Eastwood, à dégommer de l'outlaw à l'aide d'un bon vieux six coups nickelé ? Moi, je rêvais d'être un de ces types mystérieux de l'Ouest sauvage, à qui on ne voyait jamais les yeux, qui fermait tout le temps sa gueule (comportement ô combien incompatible à ma nature), qui ingurgitait du tord-boyaux avec une facilité déconcertante, et qui bougeait le bras droit uniquement pour distribuer des torgnoles mémorables, ou pour sortir son feu afin de faire taire les rustres et les malpolis. Maintenant, mon rêve va enfin pouvoir se réaliser, grâce à Spellbound, je vais pouvoir vivre mon western (que tu crois, pied-tendre, ndrc).

GENRE
Stratérôle temps réel
ÉDITEUR
Infogrames
DÉVELOPPEUR
Spellbound
SORTIE PRÉVUE
Avril 2001

Kommandos, ach !

Tout le monde attend Desperados comme un digne successeur de Commandos, le jeu de stratégie temps réel de Pyro Studios, nous remettant dans les chaudes ambiances des opérations d'infiltration durant la Seconde Guerre mondiale. Comme dans ce dernier, on a ici droit à une vue en 2D de qualité, pour des niveaux extrêmement détaillés dans un univers graphique soigné. Oui, desperados et commandos sont très similaires graphiquement, mais dans la mesure où c'est vraiment bien foutu, on va quand même pas se plaindre. Et pourtant, bien que l'influence de Commandos sur Desperados soit évidente, il faut quand même savoir que nos amis teutons et franzoses de Spellbound sont partis de rien pour construire le moteur de ce jeu. Tout le moteur est neuf de chez neuf, tout comme le regard allemand que les créateurs ont pu avoir sur l'Ouest américain sauvage du temps du Second empire français.
Ainsi, on retrouve le principe de champs de vision des personnages ou des ennemis, les vues en zoom de l'écran de jeu, mais, manifestement, on n'aura pas cette fois-ci la possibilité de splitter. En revanche, on pourra programmer les actions que l'on souhaite faire en un temps donné, ce qui peut s'avérer pratique lorsqu'on cherche la discrétion autant que faire se peut. De même, pour le gameplay, si les commandes diffèrent un peu, le principe reste le même ; on se retrouve à gérer un groupe de spécialistes aux méthodes toujours un peu extrêmes, qui devront, les trois-quarts du temps, infiltrer de la place forte, zigouiller des mecs par-derrière, ou encore organiser des évasions rocambolesques.

Les intérieurs de certains bâtiments clés seront visitables.



Comme dans tout western qui se respecte, ça commence par l'arrivée d'une locomotive pleine de vapeur dans une ville « tranquille ».

Antireconstitutionnellement

Le regard qu'ont les Allemands sur l'Ouest sauvage américain du temps du Second Empire français est très particulier. Ici, il ne faudra pas s'attendre à une fidèle reconstitution de ce qu'a pu être l'Ouest américain à partir de la deuxième moitié du XIXe siècle. Sur ce coup-là, on a droit à quelque chose qui ressemblerait plus à un vaste patchwork composé par les meilleurs exemples de films westerneux rêvé par le tout Hollywood. Exit « Impitoyable », enter « Rio Bravo ». Et puis, c'est pas plus mal, parce que sorti de l'épisode « Tomb Stone », la vie chez les ploucs de l'Ouest américain de cette période devait être chiante. Il y en a pour tous les goûts et surtout toutes les situations scénaristiques possibles. Ça, c'est juste pour le cadre.
Pour les protagonistes, on serait tenté de dire « c'est pareil », mais force est de constater que





ça va un peu plus loin que ça. Certes, on pourrait se contenter d'avoir une petite bande de bras cassés et d'outlaws à gérer dans plein de situations différentes, mais pour le coup, chacun des personnages qu'on pourra jouer sera lâché dans le jeu avec tout son background à la clef. Une fois de plus, hors de question de faire des personnages inspirés par toute une quantité d'événements qui auraient eu lieu au sein de la famille Hingels (« La petite maison dans la prairie », épisode 1258. Celui où la génisse de Travis a des petits. Ou bien la jument de John ?), mais plutôt de piocher copieusement dans toutes les personnalités les plus extrémistes qui ont envahi les grands écrans. Tous les personnages du jeu sont des archétypes de la Légende de l'Ouest. Celle qui dégaine plus vite que son ombre, qui boit des litres de whisky, ou encore qui traverse quatre fois dans la journée le désert d'Arizona à pied, avec simplement 12 cl d'eau dans sa gourde. Ouaip' garçon. Devant une telle richesse, il faut se rappeler que Desperados ne sera pas un jeu de rôle, mais pas tout à fait de stratégie non plus. Chaque personnage joué a son propre caractère, et il faudra faire avec, dans des décors où la méticulosité du détail comme l'I.A. des ennemis en étonnera plus d'un. Desperados est bien un jeu de stratérôle temps réel. Et surtout Commandos-like, hein.

Sur le papier

Pour la forme, on aura à gérer 6 personnages durant 25 missions différentes, qui se passeront toutes dans l'Ouest sauvage. Les niveaux de difficulté semble plutôt bien gérés, et bien qu'il soit en 2D, le jeu offre quelques petits trucs comme la vue intérieure de certains bâtiments clés.

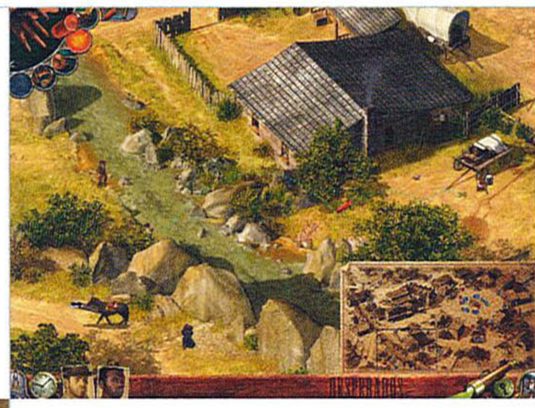
Cependant, quand on dit « stratérôle », il faut bien expliquer pourquoi. « Straté », c'est pour toute la gestion des coups foireux, de la fine équipe, et « rôle », c'est pour la richesse du scénario et du background des personnages, qu'il soit jouable ou pas. Le personnage principal, et leader de l'équipe, s'appelle John Cooper. Il est chasseur de primes, et une société de chemin de fer lui demande d'arrêter une bande de salopards qui ont la fâcheuse habitude de faire des hold-up dans les caisses de ladite société, ces dernières semaines. Pour mener à bien son investigation, Cooper se fait entourer de quelques experts dans une foule de domaines divers et variés. Ainsi, à ses côtés, on trouve les dénommés : Sam Williams, ex-esclave noir qui joue aussi bien de l'explosif et de la Winchester que du banjo (qu'il aura oublié pour toute la durée du jeu) ; Docteur Mac Coy, qui s'est évadé de l'Enterprise pour prendre une tête et 50 kilos de plus, afin qu'il puisse être crédible lorsqu'il se la joue terminator-Artemus Gordon à grands coups de grenades soporifiques ; Kate O'Hara, qui n'a d'irlandais que le nom de son ex-mari, et qui passe son temps à charmer les mâles à coups de porte-jarretelles afin de mieux les tuer ; Pablo Sanchez, l'homme-santiags le plus fort du Mexique, et Mia Jung (excellente !), une émigrée chinoise qui aurait pu être ninja si elle n'avait pas comme animal de compagnie un singe cleptomane, et si elle était un peu plus japonaise.

Déjà, avec ça, on a de quoi faire en matière de « personnalisation des dommages sur l'ennemi pendant la progression dans la mission proposée ».

En revanche, il est inutile de préciser que, comme dans tout western qui se respecte, il est interdit aux héros de mourir durant leur mission.

Pete Boule

Une interface simple permettra de savoir où tombent les explosifs....





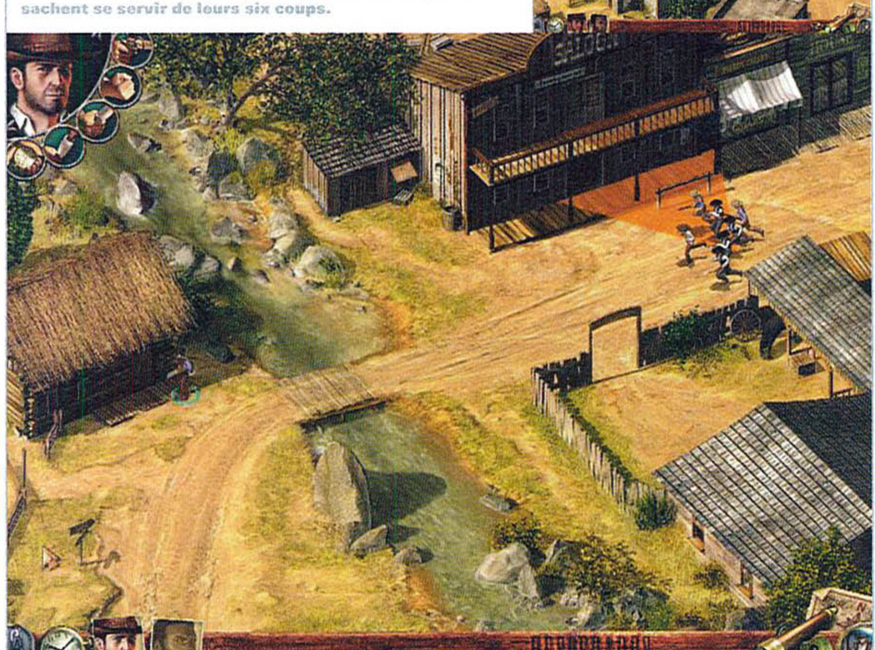
...et jusqu'où vont les couteaux de lancer.

On retrouvera les champs de vision des ennemis, à l'instar de Commandos.





L'I.A. permettra aux « méchants » de se réunir pour mieux vous courir après. En plus, il n'est pas interdit qu'ils sachent se servir de leurs six coups.



PC VENTES

Dép. 04. Urgent ! Vds Joystick Logitec Wingman Force USB : 650 F, carte 3dfx2 Voodoo2 : 300 F, manette Creative Gamepad USB : 150 F, écran 17" Targa avec sorties micro et HP : 1200 F. Contactez Steve : arkanes@wanadoo.fr ou au 04 94 40 33 80.

Dép. 11. Vds CPU AMD K6 2 350 : 350 F, Hub 5 ports + alim : 400 F, lecteur CD portable Sony Discman avec recharge secteur : 500 F. Olivier Passet 18, rue d'Empaute 11 300 Limoux. Tél. : 04 68 31 04 72 ou 06 72 67 36 98.

Dép. 13. Vds carte graphique Voodoo3 3000 AGP 16 Mo : 700 F (avec boîte, drivers, démos, notices, état parfait) et aussi AMD K6-2 350 + c.m. Ficvia Apollo (AGP, 100 MHz) : le tout 650 F avec possibilité de réduction des prix. Tél. : 04 42 61 94 42 le soir. E-Mail : julien.salenc@caramail.com

Dép.17. Vds ordinateur Athlon 500, 128 Mo MSI 6167, écran 19" Sony Trinitron, DVD 8x, GeForce 256 SDR, SB Live 1024, modem V90, DD 13 Go Windows98 SE lecteur zip clavier souris, etc. : 9900 F. Contactez-moi par e-mail au chris.d.007@net-up.com

PA mode d'emploi

Ne vous lancez pas dans une transaction sans garantie. Rencontrez les personnes auprès de qui vous achetez, à qui vous vendez ou avec qui vous échangez logiciels ou matériel informatique. N'envoyez rien par la Poste sans garantie. Ces petites annonces gratuites sont publiées sous la responsabilité de leurs auteurs respectifs. HDP ne pourra être tenu responsable des dommages de quelque nature que ce soit, liés à l'utilisation de ce service.

Dép. 31. Je vends une 3dfx1 et une Ati Rage 8Mo et un modem Microlink 56K. Tél. à Arnaud au 04 61 53 71 08.

Dép. 31. Vds PIII 667 MHz Asus P3V4X, 128 SDRAM, DD 10Go, GeForce DDR-DVI 32Mo, SB128, modem + carte réseau, écran 17 pouces, prix : 10800 F à débattre. Demander Thierry au 05 61 76 46 39 ou au 06 19 37 01 01.

Dép. 33. Vds PC Celeron 400 MHz 128Ko + carte mère Abit BH6 ATX 440BX + boîtier moyen ATX + 64 Mo SDRAM + DD 6,4 Go + DD 2,2 Go + Voodoo3 3000 AGP sortie vidéo + écran 15" + CD-Rom 48x + W98SE + jeux : 9000 F à débattre. Tél. : 05 56 94 25 61 ou miqueus@club-internet.fr

Dép. 34. Vds TNT2 Ultra + sortie TV Xentor 32 Mo : 800 F. Disque dur IBM 13,5 Go 7200 trs/min UDMA66 : 800 F. Barrette 128 Mo PCI133 : 700 F. K62 400 MHz : 300 F. Carte mère K6 : 300 F. Matos sous garantie, port inclus. Tél. : 06 68 39 31 21 (Denis)

Dép. 35. Vds 3D Prophet II GTS (GeForce2) avec sortie TV, 32 Mo mémoire DDR, connectique + utilitaires (PowerDvD…). Possède encore 6 mois de garantie. 1700 F.
Tél. : 06 70 56 21 81.

Dép. 54. Vends Celeron 433 MHz + carte adaptatrice 350 F. Tél. : 03 83 90 93 58 (Stéphane).

Dép. 56. Vends P233, 32 Mo, DD 6,4 Go, écran 15", carte vidéo 4 Mo Voodoo3 2000. Logiciels : Win98, Word97 pour environ 4000 F. Tél. : 02 97 83 44 00 après 19h et 12h30.

Dép. 57. Vds graveur CDR-W, tbé, boîte, notice, nbx logiciels, kit d'impression d'étiquettes CD, acheté il y a 1 an 1400 F et cédé 800 F. Vds c. vidéo Cirrus Logic 5434 : 100 F. Vds lecteur CD 8x : 150 F. Tél. : 03 87 53 49 92 en soirée.

Dép. 57. Vds PC Athlon Tbird 750, 96 Mo, GeForce 2MX 32Mo, DD 10Go, CD 48x écran Ilyama 17", LS120, HP 300W, clavier Microsoft, souris, Win98SE + log, SB128 PCI, encore sous garantie 5900 F. Tél.: 03 82 88 36 31 après 17h.

Dép. 59. Vds portable Compaq Presario AMD K6 2 450 MHz, 96 Mo RAM, DD 4,5 Go, écran LCD 12,1, CD-Rom 24x, modem 56K, valeur 10500 F, vendu 8000 F sous garantie 3 mois. Tél. : 06 63 52 16 64. Sidewinder Force Feedback Pro Crosoft : 350F.

Dép. 60. Vends carte 3D Blaster Banshee 500 F manuel et jeu, peu servi. Nicolas après 19h au 06 09 37 33 06.

Dép. 67. Salut tout le monde, cette fois-ci je vends de nouveau 2 disques durs (un de 2,3 Go et un de 3,01 Go) et une Voodoo2 12 Mo et une carte 2D Matrox Mystique 4 Mo. Tél. : 03 88 79 15 92.

Dép. 68. Vds CPU AMD K6-2 333 MHz : 300 F, carte mère PA-2013 pour K6-2 : 250 F, mémoire 64 Mo SDRAM 100 MHz, achète TNT2 Ultra 32 Mo. Tél. : 03 89 48 43 86 (Éric)

Dép.69. Vds Celeron 300A + CM MSI 6163 Pro, 64 Mo, boîtier moyen tour, 3"1/2, CD-Rom, DD 13 Go, écran 15" Panasonic, carte son SB16, carte TNT2 M64 Vanta 32Mo, clavier, souris, le tout 4500 F à débattre car 300A, à 450 MHz… Pierre-Yves au 06 11 95 68 77.

Dép. 74. Vds Microsoft Game Pad Pro (tbé) 200 F. Vds voiture radio télécommandée électrique Pouripro achetée dans un magasin spécialisé, vendue avec moteur et autres pièces de rechange. Achetée 1500 F, vendue 800 F.
Tél. : 04 50 36 55 75.

Dép. 78. Affaire !! Vends 2x32 Mo et/ou 2x4 Mo EDO. Prix : 2x32 Mo 500 F et 2x4 Mo 50 F. Contactez-moi rapidement au 01 39 44 00 96 (demandez Thibault) ou écrivez-moi à biknit@hotmail.com.

Dép. 78. Vds carte mère bi-proc. socket 4/5 : 250 F, proc. P90 : 50 F, RAM EDO : 50 F les 32 Mo. Vds carte réseau / modem pour portable (PCMCIA) 100F. Recherche Voodoo3 2000 pas cher, dans le 78 et environs si possible. Pingou1@free.fr

Dép. 80. Vds carte Ati Fury 128bits 32 Mo sortie TV OEM : 700 F. Tél. : 03 22 90 54 07.

Dép. 80. Vds P166 MMX, 48 Mo, HD 2,1Go + CD 20x + 3dfx Banshee 16 Mo + écran 14" + c.s. 24 bits + modem 56K + enceintes + micro +scanner Logitech + jeux & éducatifs. Prix : 3500 F. Plus d'infos par tél. : 06 65 36 87 39 (laisser un message).

Dép. 91. Vds PIII 500 overcl. 560 MHz 32 Mo, GeForce 2MX, DD 8,4 Go, écran 17", DVD 6x32x : 6500 F, Voodoo2 12 Mo + câble SLI : 400 F. Dreamcast + 2 pad + 1vs + 12 jeux : 2500 F. Tél. à Jéjé au 01 60 88 11 90 après 19h.

Dép. 92. Vends Pentium II 350 MHz + carte mère Asus P2B chipset BX au prix incroyable de 650 F. Tél. : 01 43 50 94 17 (demander Ludovic).

Dép. 93. Vds PII 450, 128 Mo, Matrox G400 32 Mo, 2 disques durs 6,4 Go et 2,4 Go, carte son 3D, DVD + carte de décompression, modem 56K externe graveur Yamaha écran 17 pouces, scanner Agfa, le tout 10000 F. Contacter Xavier au 06 60 40 61 51.

Dép. 93. Vends 2 Voodoo2 12 Mo : 480 F (+ cordon et boîte). Contacter Aftab au 06 73 11 94 44 après 18h.

VENTES AUTRES

Dép. 21. Vds Dreamcast + 2 pads + carte mémoire + pistolet + 2 jeux + démos. Achetée 3100 F, vendue 1700 F. Tél. : 06 19 11 60 98 après 18h, uniquement sur Dijon et ses alentours ou haijie.ding@voilà.fr.

Dép. 31. Vds N64 + 3 jeux + accessoires : 450 F. Achète poster de Nirvana pas cher. Tél. à Lolo après 18h en semaine ou le week-end au 05 61 95 69 95. Merci d'avance.

Dép. 34. Salut à tous, je vends mes anciens numéros de Joystick (de 77 à maintenant). Prix : dans les 10 F l'unité. Tél. : 04 67 27 97 24 après 18h30 et demander Michael. Appelez-moi vite et vive Counter-Strike !!!

Dép. 59. Vds PlayStation puce, jeux, 2 MC, 2 manettes, câbles RGB, Action Replay Pro (FR) 3.2. Prix : de 1000 F à 1200 F. Tél. : 03 27 66 14 29 (Philippe).

Dép. 77. Vends N64 avec une manette Turbo, 2 jeux, une memory card : 550 F + barrette SDRAM 64 Mo : 450 F + écran 15" (1280x1024) : 1400 F. Tél. : 06 09 33 89 54.

Dép. 91. Vds N64 + 4 manettes + 18 jeux + 1 volant (neuf) + kit vibration + adaptateur NTSC/PAL+ extension pack : 2100 F. Demander Fabien au 01 60 80 52 89 après 18h30. Urgent.

Dép. 91. Vds Dreamcast + 1 manette + Visual Memory + 2 jeux. Prix : 1400 F. Tél. : 01 69 24 08 88.

Dép. 93. Cartouches couleur HPC1823G (19ML) pour majorité des imprimantes Hewlett Packard (ex. : série 700, 800, 1000 et 1100…) Pour des informations détaillées, contactez-moi par e-mail : sylwek@wanadoo.fr Prix : 150 F.

petites annonces

Dép. 75. Vds PC 450 MHz, 64 Mo SDRAM, DD 13 Go, graveur x4x4x16 SCSI, carte vidéo TNT2 Pro Asus, entrée/sortie vidéo, souris sans fil, carte son SB64 Gold, utilitaires, vendu sans écran : 5900 F. Tél. : 06 80 95 90 46.

Dép. 75. Vends souris Intelllimouse Trackball avec molette, CD pilote Intellimouse 3.1, compatible PS2 / série, très bon état vendu 100 F échange possible avec barrette de RAM PC100. Tél. : 01 45 20 74 84, demander Charles.

Dép. 75.Cyrix 200 + pour 100 F, carte mère Abit pour 100 F, boîtier AT 100 F, 2x8Mo RAM EDO 100 F, clavier 75 F, des HP Pro Beat 50 F. Tél. : 01 42 28 76 87, demander Guillaume.

Dép. 75. Vds carte son Sound Blaster PCI 64 avec le CD d'installation prix entre 100 F et 50 F à débattre. Joindre Alexis à partir de 18h au 01 48 06 51 12 ou 06 66 75 45 87.

Dép. 77. Vds K6-233 + Asus TX97 + 3dfx 2000 PCI version boîte + 2x32 Mo de SDRAM + boîtier moyen tour AT : 1000 F. Tél. : 06 63 68 09 79.

Dép. 77. Vds carte son Maxi Sound Fortissimo 200 F. Tél. : 06 13 67 56 04.

Dép. 77. Vends carte mère MSI 6309 FCPGA + Celeron 566 overclockable à 800 MHz : le tout sous garantie en tbé : 1500 F. Tél. : 01 64 08 93 33. bignaze@libertysurf.fr ou ICQ: 84196625.

Dép. 78. Vds tour ATX avec K6-2 500 MHz, carte vidéo sis 8Mo, Voodoo2 12Mo, carte PCTV, DD 3Go, 32Mo SDRAM, lecteur CD et disquettes, carte son SB128 PCI avec enceintes, clavier et souris avec Win98 installé et jeux. Tél. : 06 68 53 84 74.

Dép. 78. Urgent ! Vds carte graphique Asus AGP-V2740 8Mo SDRAM + 3dfx Maxi Gamer (technologie Voodoo1) 4 Mo RAM, le tout pour 250 F. Contacter Nico au 06 63 53 16 83. Recherche carte mère supérieure ou égale à PIII ou Athlon 750. Prix raisonnable. À plus !

Dép.94. Vds CPU PIII 600E + ventilo avec sa carte mère (carte graphique et carte audio intégrée), le tout 1650 F. Tél. : 06 60 89 19 65. Demander Mehdi après 18h.

Dép. 94. Vds PC : P200 MMX + 64 Mo + ATI Rage2 + Voodoo2 12 Mo + carte son ESS + CD-Rom 16x + carte mère. Le tout dans la tour. Appeler Nicolas au 06 19 46 26 93. C'est assez urgent !

Dép. 95. Vds carte mère + processeur 550 MHz, le tout 200 F, carte 3D Banshee 16 Mo à 300 F, Voodoo2 et Matrox Mystick 450 F les 2, un modem 36k à 50 F, une imprimante 300 F, 32 Mo RAM à 150 F, un graveur Philips 600F 2/2/24, un scanner à 200 F Mustek, un écran 15 pouces Philips 200 F et une carte son ASL 4000 à 150 F. Contacter Nicolas au 06 12 08 32 26 ou au 01 39 60 37 08.

Dép. 95. Vds PII 400 + carte mère + Riva TNT2 16 Mo très bon état : 1300 F. Contacter Serge après 19h au 01 30 32 49 81.

Dép. 99. Vends écran 19 pouces pitch 24 1600x1200 marque Proview : 2000 F. Tél. : 06 20 59 23 88.

PC ACHATS

Dép. 04. Achète TNT Ultra, GeForce2 MX ou une G400Max + toute carte 3D en PCI pas trop chère + 128 Mo de SDRAM PC 133, le tout sur la région Paca. Tél. : 06 19 38 08 88 ou par e-mail : gaetan.enderle@netcourrier.com

Dép. 08. Achète carte mère pour Pentium 200 MMX dont 2 supports SDRAM. Faire offre merci. Tél. : 03 24 32 62 24 ou 06 83 56 57 16, demander Patrice.

Dép. 94. Cherche processeur AMD Duron700 ou Pentium III 700 MHz, prix cadeau. Contacter Emmanuel par e-mail : emmanuel.iturbide@wanadoo.fr

Dép. 94. Vends N64 + 4 jeux + 2 manettes + 1 memory card. Le tout en très bon état. Prix : 850 F. Répondre à Arnaud sur anozlerital@club-internet.fr

Dép. 95. Vends nombreux BD, Manga, Artbook, etc. Contactez-moi pour les listes au 04 93 63 76 94 ou e-mail jacko@club-internet.fr Que de la VO Japon.

Dép. 99. Vds ampli audio-vidéo haut de gamme Yamaha DSPA1 Dolby Digital DTS Evolutif 5.1 5x110W emballage origine et ATS neuf 8000 F port inclus. Tél. : 05 46 37 39 22 benazzouzadel@aol.com

CONTACTS

Dép. 78. Créateur de maps Counter-Strike cherche projets ou idées intéressantes. Envoyez-le tout sur a-d-i-d-a-s.popkorn@caramail.com Je vous envoie mes créations si vous m'aidez ! J'aide aussi les jeunes mappeurs. Merci.

Dép. 94. Ami(e) asocial(e), je recherche désespérément enregistrement de la série « Daria » (canal Pouet Pouet). Faire offre au 06 60 84 42 59 ou échange contre Simpsons.

Dép. 99. Cherche passionnés de jeux en réseau pour organiser team ou peut-être parties locales dans environs de ville. Contactez-moi au 03 20 08 64 14 après 17h ou au koolsmeen@club-internet.fr

JOBS

Dép. 59. Passionné par la création de jeux vidéo, rejoignez notre équipe de développement. Recherche graphistes 2D/3D/animation (3DSMax…) + développeurs C++ (DirectX, I.A., réseau, son).
Contactez Sébastien à gamedev@infonie.fr.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). N'envoyez pas d'annonces concernant les logiciels.
Faites-nous parvenir vos P.A. à : Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐

RUBRIQUE ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

STANDARD ☐ PC ☐ AUTRES